LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO

JANVIER 1994 - N°18

BANZAI

15F
2 cadeaux
LUDI GAMES
Le catalogue de noël Ludi News.
Le chewing-gum d'Indiana Jones !

Mega Concours

Tests : Blanco Rugby, Tiny Toon 2, Pinball Dreams... News : le 1er jeu Project Reality !

GAME BOY

ZELDA

Le meilleur jeu d'arcade et d'aventure du moment

96%

SUR VOTRE ECRAN

LE COUP DE GÉNIE

Aladin

Disney's

Picsou

POUR QUELQUES DOLLARS DE PLUS

AERO THE ACRO-BAT

92%, SUS A MARIO !

Des heures de plaisir !

NOEL 93 !

TOUS LES HITS !

M4485 - 18 - 15,00 F

Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 $
Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane
Martinique/Réunion : 2,50 FF

JAN 94
N°18

POUR ENTRER

Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™, it's extinct!

Jurassic park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIE

A JURASSIC PARK™

MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES

ocean®

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
& AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

NUMERO 18 - JANVIER 1994

SOMMAIRE

Noël et ses guirlandes, noël et ses festins, noël et son cortège de cadeaux... Noël est sans aucun doute la période préférée de tous. C'est l'occasion pour les éditeurs de sortir des dizaines de jeux plus attrayants les uns que les autres. C'est, pour nous, le moment de commander au Père Noël de nouveaux jeux, des périphériques (paddle, loupe Game Boy...) et qui sait, peut-être, une nouvelle machine. Mais que le choix est difficile !
Alors, en plus de ce numéro de Banzzaï, bible entre toutes les bibles des jeux Nintendo, toute la rédaction s'est mise au travail pour vous confectionner, pour ces fêtes de fin d'année, un fantastique guide des jeux vidéo. Pour le trouver, rien de plus simple, prendre un aller-simple au magasin Carrefour le plus proche de chez vous (pour plus de renseignements, 36 15 Carrefour). Il vous attend aux rayons Sega et Nintendo.
Une fois le jeu de vos rêves entre votre mains, n'hésitez pas à taper 36 15 Konsol pour tout connaître des trucs & astuces de tous les jeux, nous laisser une petite bafouille ou encore dialoguer avec les eminents membres de la rédaction (tous les mercredis à partir de 13h00). Pas de panique, si vous ne possédez pas de minitel, branchez-vous sur notre service vocal, par téléphone au 36 70 53 89 ou 36 70 JEUX. A vous les boîtes aux lettres personalisées, les échanges... la belle vie quoi ! Au fait, participez absolument au concours Lamborghini... il y a de superbes lots à gagner : des blousons, des T-Shirts, des jeux, etc. Et si vous voulez nous souhaiter la bonne année, nous envoyer des chocolats ou des cadeaux, notez bien notre nouvelle adresse : Banzzaï, 5-7 rue Raspail, 93 100 Montreuil.

Banzza¨

- 4 NEWS
- 12 LES TESTS DU MOIS
  Blanco (Super Nintendo), Lamborghini (Super Nintendo), Batman Returns (Super Nintendo), Flashback (Super Nintendo), Chuck Rock (Super Nintendo), Aladdin (Super Nintendo), Bubsy (Super Nintendo), Nigel Mansell (Super Nintendo),Aero The Acro-Bat (Super Nintendo), Sensible Soccer (Super Nintendo), Super Turrican (Super Nintendo), Mechwarriors (Super Nintendo), Duck Tales 2 (Nes), Tiny Toon 2 (G B),Zelda (GB), TMNT 3 (GB), Pinball Dreams (GB).
- 52 LES TECHNIQUES ULTIMES STREET FIGHTER TURBO
- 53 LES PETITES ANNONCES
- 54 COURRIER

N'oubliez-pas le 25 décembre 1993, c'est Noël !!!! Et le 26, c'est 3615 KONSOL !!!

DAFFY DUCK SUNSOFT - SUPER NINTENDO

Après Bip Bip et le Coyote, Sunsoft remet ça avec Looney Tunes en nous adaptant les aventures du canard verreux ultra connu, j'ai nommé : Daffy Duck. Dans cette mouture, Daffy Duck se déguise en mercenaire de l'espace et explore de nombreuses planètes dans lesquelles il ne trouve rien d'autre de mieux à faire que de descendre de méchants ennemis. Avant chaque stage, Daffy Duck le canard de l'espace peut s'acheter diverses armes grâce à l'argent qu'il aura accumulé durant les précédentes missions. Le premier niveau se passe dans une planète de lave. Dans ce jeu de plateformes (petit air de ressemblance avec BOB), notre courageux canard devra sauter par dessus des trous, battre des ennemis, des boss. Le trip habituel quoi ! En appuyant sur Start on a accès à une carte des environs qui permet de se repérer dans les niveaux énormes. Doté d'une réalisation presque digne d'un dessin animé, Daffy Duck risque de faire un malheur auprès des plus jeunes lors de sa sortie !

SUPER AIR DIVER SUNSOFT - SNIN

Le Monde est en danger. La 3ème Guerre Mondiale est prête à éclater. En effet, un trafic d'armes a permis à de jeunes nations belliqueuses d'acquérir des armes puissantes. De plus, des avions non identifiés viennent d'envahir votre espace aérien. L'Etat ne sachant plus quoi faire (le budget de défense étant coupé depuis la fin des années 90), fait alors appel à votre courage pour piloter l'un de ses avions. Différents types de missiles ainsi que des leurres seront à disposition pour cette mission consistant à détruire tous les avions ennemis, à découvrir d'où est partie l'attaque et à empêcher que la guerre ne s'étende. Comme d'habitude vous aurez droit au traditionnel briefing de début de mission. Pendant les combats, des tas d'indicateurs (dommages, vitesse, fuel et radar) seront utiles pour gérer au mieux votre balade. La rapidité du jeu est franchement étonnante et l'utilisation du mode 7 ne fait qu'accentuer cette sensation de vitesse. Prochainement sur la 16 bits.

SPACE ACE
EMPIRE - SUPER NINTENDO

Edité par Empire, Space Ace est la suite logique de Dragon's Lair dont il reprend les graphismes et l'ambiance générale. La différence avec son prédécesseur est que l'action se déroule dans le futur. Le héros est chargé de plusieurs missions qui aboutiront à une bataille finale contre un méchant qui, honte à lui, a enlevé la belle de notre héros sus-cité. Le jeu mélange l'aspect injouable de la version arcade (bonne action au bon moment) avec le côté jouable de Dragon's Lair sur Super Nintendo (jeu de plateformes normal). Ce qui donne un cocktail explosif de jouabilité et de beauté. Les missions sont diverses et variées et vous mettront aux commandes d'un shoot'hem up puis d'un beat'hem up. Je ne vous cache pas qu'il vous faudra une bonne dose de patience pour le finir ! Un jeu original qui s'annonce à l'horizon !

BANZZAÏ 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL – Tél : 33 (1) 49 88 63 63 – Fax : 33 (1) 49 88 63 64
RÉDACTION : ***Rédacteur en Chef*** : Frank Ladoire – ***Rédacteur en Chef Adjoint*** : José Carrion – ***Secrétaire de rédaction*** : Gilles Sauer – ***Rédacteurs*** : Damien Lebigre, David Taborda, Vilner, Valensi – ***RÉDACTEURS GRAPHISTES*** : ***Maquette, création artistique*** : Séverine Dreux-Besnard et Godefroy Luong – ***Scanner / Flashage*** : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg, Jean Bofill, Laurent Filippi – ***PUBLICITÉ*** : ***Directeur*** de Publicité : Antoine Harmel – ***Directeur Commercial & Marketing*** : Lionel Pillet – ***Assistante de Publicité*** : Katia Rouxel – ***FABRICATION*** : ***Chef de Fabrication*** : Jacques Gouffé – ***Secrétaires de Fabrication*** : Isabelle Dubuc, Françoise Billegas – ***DIFFUSION, VENTES*** : ***Responsable*** : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – ***Correspondance Abonnement*** : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – ***Tarif abonnement France*** : 6 numéros / 115 francs – ***TELEMATIQUE*** : Jacques Caron, Laurent Poupet, The Heathen – ***Graphiste télématique*** : Xavier Chambon – ***COMPTABILITE*** : ***Chef Comptable*** : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel, Elsa William – ***ADMINISTRATION*** : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni – ***DIRECTION EDITORIALE*** : ***Directeur de la publication et des rédactions*** : Godefroy Giudicelli – ***Directeur Délégué*** : Patrick André – ***Assistante de direction*** : Virginie Guyard – ***Directeur Adjoint des Rédactions*** : Stéphane Lavoisard – ***IMPRESSION*** : ***Imprimerie de Massy – Jean Didier*** – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL. – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt légal 4ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. – L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. – La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n' engageant que leurs auteurs. ***Crédit photos et Copyright*** : Tous droits réservés. Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd –

EWS

MIGHT AND MAGIC 2 — ELITE - SUPER NINTENDO

Qui ne connaît pas Might and Magic ? Personne évidemment ! Il fait parti des premiers jeux de rôle sur micros. Cette saga étant devenu un standard du genre, on ne peut que se réjouir de l'adaptation sur Super Nintendo du deuxième volet de la série par Elite. En ce qui concerne l'ergonomie de jeu, pas de différences notables avec la première version : les déplacements s'effectuent toujours case par case avec une vue de perspective. De nombreuses quêtes seront au rendez-vous... l'aventure n'est pas linéaire, ce qui est vraiment appréciable. Il est possible de faire les quêtes dans l'ordre que l'on veut ! Je ne vous cache pas que l'espérance de vie de Might and Magic 2 est quasiment illimitée !

TIME TRAX

MALIBU GAMES - SNIN

Oyez ! Oyez braves gens ! J'annonce la sortie prochaine sur Super Nintendo d'un jeu d'action (un futur hit d'après moi) répondant au doux nom de Time Trax. Votre rôle : il vous faudra diriger un héros venu de

nulle part dans le but de combattre de terribles forces ennemies. Vous combattez ces forces ennemies à l'aide d'armes ultras sophistiquées capables d'anéantir des armées entières et de percer les blindages les plus épais. Vous vous battez dans des niveaux "labyrinthesques" (et énormes)

dotés de graphismes hauts en couleurs et travaillés avec une palette de couleur de qualité. Evidemment, tous ces beaux niveaux sont bourrés de passages secrets qui vous révéleront des salles jusque là inconnues (sauf des programmeurs !!!). Vous trouvez divers bonus, très utiles et même souvent indispensables pour affronter les boss de fin de niveaux. Prévu selon nos sources pour le début de l'année au plus tard, Time Trax risque de faire un malheur dans le monde cruel et sans pitié qu'est celui des jeux vidéos.

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN

ELITE - SUPER NINTENDO

Elite annonce la sortie prochaine d'un nouveau jeu de plateformes sur Super Nintendo. Cette aventure vous propose d'incarner un drôle de personnage à l'animation sympathique et à la tête démesurément énorme : Franky. Son but consiste à retrouver sa fiancée Bitsy qui n'ayant pas de passeport a dû se faire découper en morceaux (on voyage comme on peut !), morceaux que la poste de Transylvanie a

malheureusement éparpillé dans divers endroits du globe. L'action débute dans un château malfamé. Ne vous étonnez donc pas si vous vous retrouvez face à face avec des fantômes, squelettes ou chevaliers en armure. Question graphisme, on est servi, les couleurs ont été bien choisies et rendent à merveille l'ambiance glauque de ce château glacé. Je ne vous parle même pas des scrollings différentiels qui sont à tomber par terre. En outre, des tas de passages secrets sont à découvrir alors venez vite aider Franky dans sa quête !

LA BIBLE DU BASKET

chaque matin

LES INFOS NBA,
RÉSULTATS,
COMMENTAIRES,
STATISTIQUES, NEWS,
MODE US, JEUX

par Minitel :

36.15 BASKETUSA

par téléphone :

36.70.71.70

Grand jeu Money Time
répondez à 10 questions :
gagnez une casquette US.
+ un baladeur laser

36.68.71.70

A GAGNER CHAQUE MOIS
SUR 36.15 BASKETUSA

1 TÉLÉ COULEUR, 2 GAMEBOY,
3 BALADEURS LASER,
1 SUPER NINTENDO
3 BALADEURS K7
10 CASQUETTES US...

*2,19 F LA MINUTE **8,76 F + 2,19 F LA MINUTE

Express

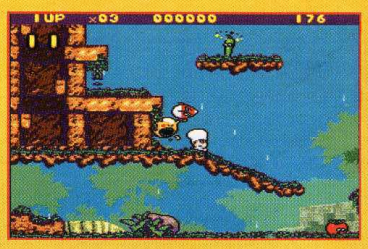
PROJECT REALITY : LA SUITE !

Nous vous avions déjà entretenu de la nouvelle console de Nintendo développée en association avec Silicon Graphics (cf. également une "news" dans ce numéro) ; apprenez qu'elle devrait être présentée à quelques privilégiés lors du prochain CES de Las Vegas. Même s'il s'agit d'un prototype, comptez sur nous pour vous ramener les dernières infos.

Coincé dans un jeu ? Impossible de battre le boss final ? Connaître les salles secrètes et les bonus cachés ?... plus des milliers de trucs & astuces pour ta console : 3615 KONSOL

OUT TO LUNCH

MINDSCAPE - SUPER NINTENDO



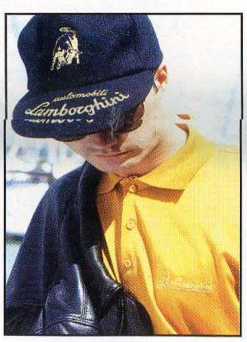
La Super Nintendo est extrêmement bien fournie en jeux de plateformes, tout le monde le sait. Ce que vous ne savez pas, c'est qu'un nouveau jeu de plateformes répondant au nom d'Out To Lunch de Mindscape, sera très bientôt disponible. Doté de graphismes très colorés, ce jeu met en scène un gentil cuisinier qui doit se battre dans des niveaux bourrés d'ennemis assez spéciaux. Les dits ennemis sont des légumes, des fruits, des animaux ou plus simplement des humains. Pour les combattre, vous utilisez les armes (disons plutôt des ustensiles de cuisine) qu'il faut trouver dans les niveaux. Très long et fort bien réalisé, ce jeu de plateformes ravira bon nombre de possesseurs de la 16 bits !

TITUS

CONCOURS LAMBORGHINI

LOTS

1er et 2ème prix : 1 blouson, 1 T-Shirt et une casquette Lamborghini + un jeu Lamborghini
3ème au 5ème : un T-Shirt et une casquette Lamborghini + un jeu Lamborghini
6ème au 10ème : un jeu Lamborghini
11ème au 100ème : un poster Lamborghini



Questions :

1) A combien de joueurs peut-on jouer au maximum avec le jeu Lamborghini ?
- ❑ 1
- ❑ 2
- ❑ 4

2) Quel jeu n'est pas de chez Titus ?
- ❑ The Blues Brothers
- ❑ Zelda
- ❑ Titus The Fox

3) La marque Lamborghini est :
- ❑ Allemande
- ❑ Italienne
- ❑ Américaine

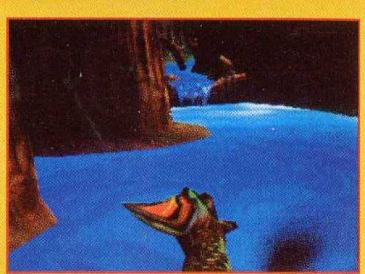
NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
VILLE : .....

Je posséde une ❑ Super Nintendo ou une ❑ Game Boy (Cochez la bonne case)

Retournez ce coupon à Banzzai – Concours Lambo 5/7 rue Raspail 93100 Montreuil

PROJECT REALITY... DEJA UN JEU !!!

Il est encore un peu tôt pour connaître la liste complète des éditeurs qui développeront sur la 64 bits de Nintendo. A ce jour, les deux géants Konami et Capcom sont d'ores et déjà sur les rangs. On peut imaginer qu'avec ces deux mégas éditeurs, l'avenir de Project Reality est assuré ! GreyStone Technology, qui est une société



habituellement impliquée dans des applications militaires à base d'intelligence artificielle (rien que ça !) déroge à la règle et tire le premier en annonçant la création du premier jeu de la 64 bits Nintendo

(développé sur Silicon Graphics !). Onyx (le nom du soft) vous invite à voler à dos de ptéranodon dans des décors préhistoriques. Votre but sera de trouver le château GreyStone et de mettre hors course le seigneur des lieux. Sur votre chemin, vous rencontrerez nombre de monstres abominablement hideux et bien évidemment dangereux (chauve-souris géantes, dragons rouges...). Au regard des photos que nous vous dévoilons en exclusivité et de leur qualité graphique, on se prend à rêver sur le fantastique potentiel de la future machine Nintendo !

EWS

YOUNG MERLIN VIRGIN - SNIN

L'heroic fantasy, vous aimez ? Si oui, vous serez probablement intéressez par Young Merlin de Virgin. Ils nous proposent une aventure de 16 mégas en fausse 3D (à la "Monkey Island") retraçant la vie du célèbre magicien Merlin. L'histoire débute dès sa plus tendre enfance, avant même sa rencontre avec le roi Arthur, au tout début donc de son apprentissage de la magie. Merlin entend les cris d'une pauvre servante apeurée et sur le point de se noyer dans une rivière proche. Il se précipite à son secours mais se fait entraîner par les rapides et finit même par tomber inconscient. Au réveil il se retrouve dans une contrée magique et inconnue que le roi Ombre s'apprête à envahir. Cet infâme roi n'a qu'un but : prendre possession du territoire et en faire son royaume ! L'histoire est plantée, votre but ultime sera de trouver le Roi pour l'affronter dans un combat singulier et sans merci. Cette aventure alléchante est servie par une flopée de dialogues digitalisés, de musiques résolument médiévales et de scènes cinématiques en 3D multi-plans. A vrai dire, un bien beau jeu en perspective que l'on aimerait voir plus souvent ! On attend de pieds fermes une pré-version pour vous en dire plus.

ART OF FIGHTING

LUDI GAMES - SNIN

S'il y a un jeu de baston qui a vraiment fait parler de lui à sa sortie sur Neo Geo, c'est bien Art of Fighting. Et bien voici que nous arrive l'heureuse nouvelle de sa conversion sur Super Nintendo et de sa sortie imminente en France. Distribué par Ludi Games, ce jeu de combat reprend parfaitement le thème Street Fighter 2, à quelques différences près : vous avez le

choix entre 2 personnages en mode tournoi, plus une dizaine d'autres en mode versus. En plus des coups spéciaux, vous avez une multitude de coups classiques. Très bien réalisé, Art of fighting contraste avec l'ensemble des autres jeux de baston notamment sur un point : plus les combattants sont éloignés, et plus ils sont petits. Par contre, plus ils se rapprocheront l'un de l'autre, et plus l'écran "zoomera" sur vos personnages. Une innovation "zoomiesque" qu'il fallait souligner !!!

SI VOUS ÊTES BLOQUÉS ENTRE UN DRAGON ET UNE PEAU DE BANANE TAPEZ 3615 KONSOL

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!

PALTI MIKANOWSKI

Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15 Carrefour

93 30 Ans de discount

Avec Carrefour je positive!

Carrefour

Express

ALFRED CHICKEN

SUPER NINTENDO - Mindscape

Avec Alfred Chicken, voici l'un des prochains jeux de plateformes disponible sur Super Nintendo. Déjà sorti sur Gameboy, il met en scène un gentil volatile. Ce dernier recherche ses congénères, qui ont été kidnappés par on ne sait qui. Pour les retrouver, vous vous baladez dans des niveaux très colorés où sont éparpillés divers ennemis. Vous tuez ces ennemis en leur rebondissant dessus,

ou en utilisant les quelques armes disséminées dans les niveaux. Vous serez

confronté à d'énormes monstres pour boss de fin de niveaux. Doté d'une excellente réalisation, Alfred Chicken plaira à tous et surtout au plus jeunes.

À partir du 1er décembre, découvre en avant-première en composant le 36 70 53 89 les techniques ultimes (dont les coups spéciaux jamais présentés !) de Street Fighter 2 ' et Street Fighter 2 Turbo

ZOOL

GREMLIN - SUPER NINTENDO - GAME BOY

Zool est un jeu de plateformes mêlant habilement action et aventure (bien connu des possesseurs d'Amiga). Ce soft de Gremlin sponsorisé par Chupa Chups (les sucettes) vous met dans la peau d'une sorte de fourmi ninja qui doit se sortir de la n-ième dimension dans laquelle il a été

emprisonné. Comme à l'accoutumé d'innombrables monstres vous attendent. Pour les éliminer, Zool peut leur sauter dessus, tourner sur lui-même quand il est en l'air ou leur balancer des boules. De plus, il peut sur son passage s'accrocher aux murs telle une araignée, trouver des tas d'options comme la capacité à se

dédoubler, etc... La version 16-Bits est superbe avec une réalisation de qualité, une maniabilité parfaite et une bonne ambiance sonore. La version Game Boy quant à elle est vraiment fabuleuse. En effet, l'animation est toujours aussi bonne et le scrolling multidirectionnel n'a pas été négligé. Plus d'informations bientôt.

TURTLES

BATTLETOADS

RARE - SUPER NINTENDO

Attendu depuis déjà des lustres, Battletoads de chez Rare devrait être en ce moment même dans vos boutiques préférées. Le mois prochain, vous saurez tout sur ce jeu qui met en scène deux crapauds batailleurs qui tiennent plus de Terence Hill et bud Spencer que des batraciens que l'on connaît tant. Nos deux compères devront traverser des niveaux tous plus variés les uns que les autres et surtout tous plus beaux les uns que les autres. Les graphismes sont superbes et la musique d'ambiance très originale. L'animation de nos crapauds est très détaillée surtout dans les parties de combat "à la Double Dragon". Un jeu varié et beau, c'est ce qui nous attend bientôt !

C'EST LA NOUVELLE ANNÉE ?

NOUVEAU

C'EST AUSSI LE NOUVEAU 3615 KONSOL

MAIS C'EST ÉGALEMENT UN NOUVEAU MOYEN POUR CONNAITRE TOUS LES TRUCS & ASTUCES DE TES JEUX 36 70 53 89*

8,76 PUIS 2,19 LA MINUTE

NBA JAM

ACCLAIM - SUPER NINTENDO

Si je vous dit, basket ball, Acclaim, graphismes digitalisés, sorti en arcade il y a un an, et converti à présent sur Super Nintendo avec succès, que me répondez vous ? N.. NB... NBA... NBA JAM bien sûr ! ce jeu de Basket Ball a été, et est toujours l'un des plus grands succès que l'on ait connu en arcade. Pourquoi ? Des tas d'options (choix des équipes, du niveau de difficulté, etc.), des graphismes entièrement digitalisés, de superbes digits sonores, font de ce jeu la meilleure simulation de Basket Ball toutes machines confondues. Se jouant à deux contre deux, vous pouvez donc à l'aide d'un "multitap", jouer à 4 en même temps (les parties deviennent frénétiques). NBA Jam bénéficie d'une excellente réalisation qui le met bien au dessus des autres simulations de basket ball. A coup sûr, un futur hit !

NO
- 100% NINT
- 100% 3615
- DES CENTAI
ASTUCES
- DES ACTION
- VENDRE, AC
ECHANGER
- DIALOGUE E
LES MERCRED
JOURNALISTE
SUR LE 3615

EWS

TOURNAMENT FIGHTERS KONAMI - SUPER NINTENDO

Les jeux de combat étant à la mode grâce à Street fighter 2, et Konami n'ayant pas encore sorti le sien, il est normal que les Tortues, personnages fétiches de la société près-citée, soient mises en avant dans un jeu de combat. Dans Turtles Tournament Fighter, c'est avec dix personnages différents que vous pourrez jouer, soit contre l'ordinateur ou contre un pote. Parmi ces personnages, on retrouve nos quatre inséparables tortues, mais aussi Shredder et cinq personnages nouveaux que nous auront joie à découvrir. Tout comme dans Street, on a droit à un paquet de décors ainsi qu'a pas mal de musiques. Chaque personnage possède une panoplie de coups normaux et spéciaux. De plus vous aurez le droit pour chacun d'eux à un méga giga coup imparable. Sa réalisation est plus que parfaite, Turtles s'annonce comme un hit !

Express

KONAMI SUR LA BRÊCHE !

Pas mal de nouveautés prévues chez Konami pour l'année à venir. Tout d'abord, de nouvelles aventures pour nos Tiny Toon adorés. Aux dernières nouvelles, ils feraient du sport. A signaler aussi un nouveau jeu basé sur le dessin animé Batman, The Animated Series. Voilà qui promet !

VEAU
DO™
NSOL
S DE TRUCS &
EPLAY
TER
DIRECT TOUS
AVEC LES
DE BANZZAI
ONSOL

" QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "

HAUT-PARLEURS STEREO qui amplifient des effets-sonores pour un superbe son stéréo.

LOUPE ORIENTABLE avec lumière qui agrandit et éclaire l'écran LCD du Game Boy ™

ACCES AU BOUTON DE CONTROLE SONORE du Game Boy ™ et au raccordement externe

JOYSTICK HAUTE PERFORMANCE larges boutons de contrôle pour rendre toute l'excitation des jeux électroniques

BoosterBoy™ pour GAME BOY™

- Installation simple.
- Joystick haute performance.
- Fonctionne sur pile ou adaptateur secteur (non fournis)
- Haut-parleurs stéréo.
- Loupe lumineuse orientable.
- Accès au bouton de contrôle.
- Compartiment écouteurs et réglage écran LCD.
- Compartiment cartouches de jeu.

Photos et illustrations non contractuelles.

Game Boy TM est une marque déposée de Nintendo of América Inc. Les autres marques citées sont des marques déposées.

Et aussi une gamme complète de Joysticks tout système...

MEGASTICK I, II, III, IV.

MEGAGRIP I, II, III, IV.

MEGAPAD I, II, III, IV.

MEGAMASTER I, II.

Saitek®

Importateur exclusif pour l'Europe : TRANSECOM

Express

ZOMBIES SUPER NINTENDO - Konami

Konami travaille actuellement sur un nouveau jeu au sujet plutôt glauque fortement inspiré des films de séries B américains. Le scénario est simple, éliminer tous les morts vivants qui ont eu la mauvaise idée d'envahir le quartier. Les voisins sont terrorisés, les enfants ne peuvent plus sortir, les chiens hurlent à

la mort toute la journée et il est impossible de garer sa voiture sans écraser un ou deux zombies. Ça fait

mauvais effet et surtout ça tâche ! A seul ou a deux (c'est vraiment plus sympa !), il s'agit de traquer toutes ces... choses et de les tuer à nouveau, pour de bons. Un excellent jeu d'action à

la réalisation soignée dont la sortie est prévue pour le mois prochain. A déguster avec un plat de viande froide...

NEWS

Un problème dans un jeu ? Branche-toi sur 3615 KONSOL

LES SCHTROUMPFS

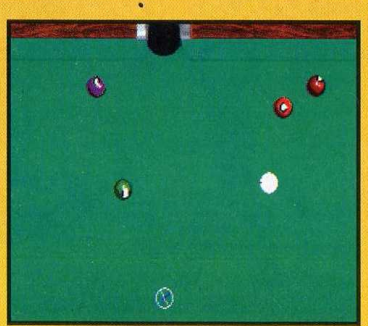
INFOGRAMES - SUPER NINTENDO

Gargamel, l'infâme nain des bois a encore fait des siennes. Il a kidnappé un paquet de Schtroumpfs mais heureusement pour nous (et malheureusement pour lui), il reste le schtroumpf costaud (petit mais...). Coup de pot, il s'est porté volontaire pour partir à leur recherche. Il vous faudra donc faire déambuler le schtroumpf costaud de champignon en champignon et de forêt en forêt jusqu'à ce qu'il retrouve les traces de Gargamel. Dans ce jeu de plateformes au scrolling multidirectionnel, Infogrames a su rester fidèle à l'univers de la BD. Vous ferez des rencontres plus ou moins amicales avec les fameux schtroumpfs noirs (les irréductibles ennemis des schtroumpfs), le cracoucass, Azraël et même Gargamel ! Pour vous aider dans votre tache, vous trouverez sur votre chemin des cadeaux explosifs laissés par le fidèle schtroumpf farceur et bien d'autres encore. Passwords et stages bonus seront au rendez-vous... nous aussi !

CHAMPIONSHIP POOL

MINDSCAPE - SUPER NINTENDO

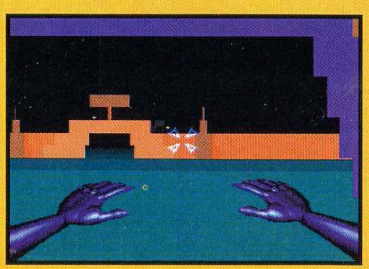
C'est une très grande nouvelle que j'ai l'honneur de vous annoncer : un premier jeu de billard sera très bientôt disponible sur Super Nintendo !!! Réalisée par Mindscape, cette simulation offre plusieurs vues avec différents angles de prise de vue : vue de dessus, de coté, de 3 quart... De plus, Championship Pool propose encore plus d'options, ce qui vient renforcer nettement l'intérêt : vous pouvez jouer en entraînement pour perfectionner vos coups, en mode 2 joueurs avec un copain ou en tournoi contre la console, etc. Vous pouvez aussi jouer à différentes formes de billard : le snooker, le billard américain (avec 8, 12 ou 15 boules...). Très bien réalisé, Championship Pool sera disponible dans quelques mois, et deviendra sans aucun doute, un mega hit du genre. Un jeu indispensable !



THE LAWNMOWER MAN

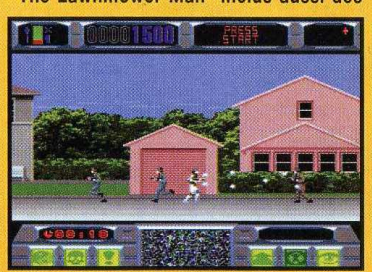
STORM - SUPER NINTENDO

Adapté du célèbre film "Le Cobaye" (un film fantastique avec des effets spéciaux à couper le souffle), "The Lawnmower Man" sur Super Nintendo vous met dans la peau du docteur Angelo à la poursuite de son Cobaye Jobe, un simple d'esprit, qui à l'aide

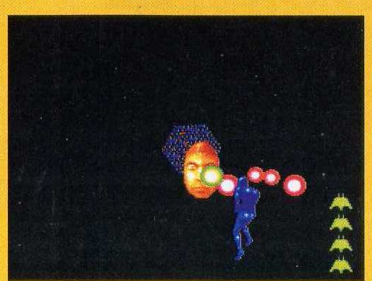


de la réalité virtuelle, est devenu un être surhumain (les jeux vidéos rendraient-ils intelligent ?). Cinq styles de jeu caractérisent ce soft avec en particulier des scènes cinématiques et d'autres en 3D s'il vous plaît ! Doté de superbes graphismes en

mode 7, et de nombreuses "digits" vocales, "The Lawnmower Man" inclus aussi des



parties shoot'em up très intéressantes ! Ce jeu assez prometteur, qui vous emmènera à travers 12 mondes virtuels pleins de mystères sera testé dans les mois à venir !



CE JEU EST VOTRE UNIQUE CHANCE DE CONDUIRE UN JOUR UNE LAMBORGHINI

automobili Lamborghini

play the game

The trademarks Lamborghini and diablo are owned by and used under license from Automobili Lamborghini S.P.A. Italy - Software © 1993 Titus - Titus and the Titus logo are registred trademarks of Titus. All rights reserved

UNE PRESSE UNANIME :

91% 90%

BANZZAÏ

SUPER NES MOUSE

2 Joueurs SUPER Action!

SUPER NES SUPER SCOPE

Pour recevoir un ***POSTER GRATUIT:***
Completez et renvoyez ce bon accompagné de 4,40F en timbres.

Nom & Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville: .....

Je possède une console : ☐ GB ☐ NES ☐ SNES AUTRES : .....

Bon à retourner à : ***Club Titus :*** *28 ter, avenue de Versailles - 93220 Gagny.*

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE
existe aussi sur les ordinateurs AMIGA et compatibles PC.

TITUS

28 ter, avenue de Versailles
93220 GAGNY - FRANCE - Tel. : 16 (1) 43 32 10 92

595 : (1) 43 24 27 77

TEST

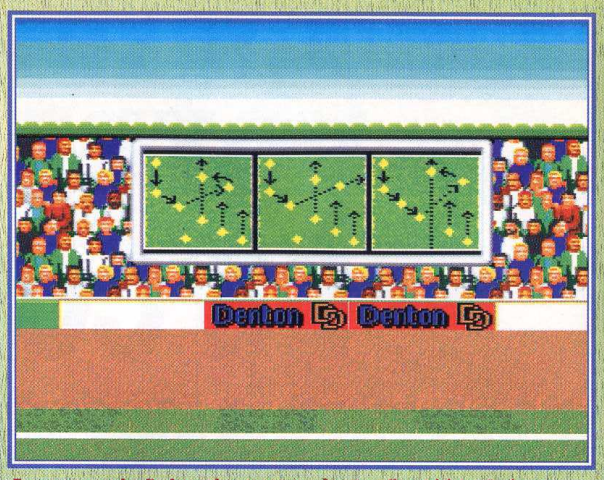
Blanco INTERNATIONAL RUGBY

Plus que cinq minutes de match, le ballon vole le long de la ligne des trois quart australiens. Je me replace en défense pour plaquer Campese, l'insésissable ailier kangourou... Je vais l'arrêter, je vais l'arrêter, je vais l'arrrrrêter... BAOUMMM ! Aïïïe. Ils m'ont tous marché dessus, OUUUIN ! Mais c'est bizarre, c'est même très bizarre, j'ai pas mal... Espèce d'abruti, t'as pas vu que tu jouais au Rugby sur la Super Nintendo ?

Des simulations de foot, de tennis, de basket, de golf, de foot américain, de baseball vous en connaissez sûrement. Mais jusqu'à aujourd'hui le sport sur la Super Nintendo était orphelin de Rugby ! Amateur du ballon ovale, réjouissez-vous. Ludi Games vous propose un superbe jeu réalisé avec la collaboration du meilleur arrière du monde : Serge Blanco !

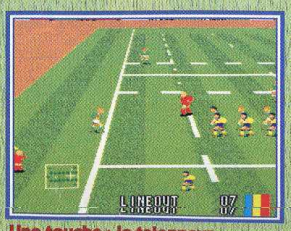
L'originalité de World Class Rugby, tient en une ligne : il est entièrement visualisé en 3D. Le mode 7 de la Super Nintendo est intelligemment utilisé et fait de Blanco Rugby un soft impressionnant. Second point fort du jeu : vous croulez sous les options. Mode tournoi, match à deux joueurs, entraînement, championnat, Tounoi des Cinq Nations. Vous pouvez jouer avec le XV de votre choix : All Blacks, Kangourou, Spring Boks, Pumas, Gallois, Ecossais, Français, etc... Enfin bref, on ne s'ennuie pas.

Le problème du rugby, pour une adaptation en jeu vidéo, tient surtout à la difficulté des règles. Je ne sais pas si vous avez déjà vu un match, mais entre les coups de pieds en touche (directs ou indirects), les mélées, les regroupements, les passes (toujours derrière soi), les touches (à huit joueurs ou réduites), il est difficile de suivre le jeu en comprenant toutes les fautes et les décisions arbitrales. Alors imaginez le casse-tête pour les programmeurs. Eh bien, non. Dans Blanco World Class Rugby, tout est facilement assimilable. Même la poussée en mélée, gérée par les



Pour surprendre l'adversaire vous avez à votre disposition plusieurs tactiques affichées sur les trois écrans. Choisissez la bonne !

Les écossais ne sont qu'à 22 mètres de la ligne d'essai. Le demi de mélée c'est emparé de la balle. A tout les coups il va ouvrir.



Une touche : le talonneur s'apprête à lancer le ballon.

La mélée de l'Equipe de Roumanie à bien pousée le demi de mélée fait le spectacle en effectuant une passe plongée de toutes beauté !

Eh oui, les All Blacks ouvre. Le demi d'ouverture fait la passe au premier centre qui courre vers la ligne d'essai !

Les arrière du XV d'Ecosse n'assurent pas trop... Le Néo Zélandais s'en va tout seul après avoir débordé tout le monde !

Non, non c'est pas la suite. C'est juste un joli placage .

CINQ QUESTIONS à Serge Blanco

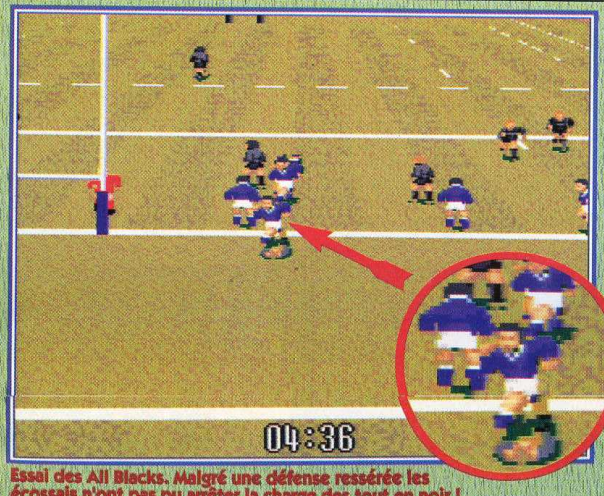
Banzzaï : Bonjour Serge, vous êtes un passionné de jeux vidéo ?
Serge Blanco : Non, je ne suis pas un passionné mais je joue. Je possède... ou plutôt mon fils Sébastien est un accro de la NES. Nous avons une logithèque d'une soixantaine de titres.

Bzz : Pourquoi avoir participer à l'élaboration d'un jeu ?
SB : Quand Ludi Games est venu me chercher pour donner mon nom à ce jeu, je me suis dis : pourquoi pas ! Mais pas question de participer sans donner mon avis. D'autant plus que le rugby ne mérite pas un mauvais jeu. Il faut dire aussi qu'un jeu est avant tout destiné aux jeunes. Il est donc interdit de les tromper. Le jeu doit être bon, un point c'est tout.

Bzz : De quelle façon vous avez apporté votre savoir rugbystique ?
SB : Les programeurs ne sont pas forcement des spécialistes du rugby. Donc, certaines phases de jeu présentaient des flous qu'il fallait absolument retravaillé. Notamment sur la poussée en mélée et les tactiques d'attaques.

Bzz : Est-ce qu'un jeu comme Blanco World Class Rugby peut pousser un jeunes à jouer au Rugby ?
SB : Oui bien sûr, de la même façon qu'un gamin qui regarde un match de foot ou un match de tennis à la télé, a tout de suite envie d'imiter son idole.

Bzz : Vous êtes content du résultat ?
SB : Oui absolument. Il reste des choses à peaufiné comme la finte de passe ou l'interception. Mais cela fera peut-être l'objet d'un Blanco 2...



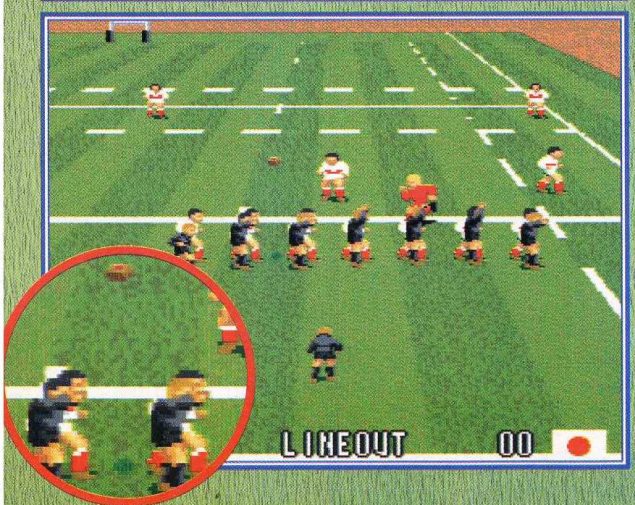
Essai des All Blacks. Malgré une défense ressérée les écossais n'ont pas pu arrêter la charge des tout en noir !

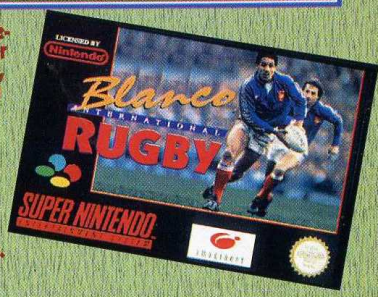
bouton L et R du paddle.
En ce qui concerne les graphismes, les joueurs sont grands, ils sont très bien animés, et la maniabilité est excellente. Le scrolling multi-directionnel est très fluide, on peut donc se mouvoir, avancer, bouger, le tout très rapidement. Donc, sur le plan technique, rien à dire.
Pour un coup d'essai, on peut le dire, c'est un coup de maître. Blanco Rugby possède un réalisme incroyable (sûrement dû à l'aide de Serge Blanco dans la conception du jeu), et jouer avec, devient aussi passionnant que jouer avec un jeu de foot. Bref, Blanco World Class Rugby promet de chaudes et viriles soirées !

David le tallonneur de Banzzai

Suite et fin du match Nouvelle-Zélande/Ecosse. Après avoir marqué un essai splendide, les All Blacks, tentent la transformation. Elle est réussie. La meilleur façon de le savoir est encore de regarder les deux juges de ligne : lorsque la balle passe entre les poteaux, ils lèvent leur drapeaux. Ici, c'est le cas ! Bravo les noirs.

Sur ces deux images, vous avez premièrement une belle transformation, très bien tapée. Comme vous le savez surement, on a droit à la transformation après avoir marqué un essai. Dans la seconde image vous assistez à une remise en jeu. C'est le talonneur qui a lancé le ballon. Tous les avants sont là pour le récupérer. C'est à partir d'ici que le demi de mélée récupère la balle et ouvre en direction des trois quart.





SPORT

LUDI GAMES – 1 À 2 JOUEURS
Il ne manquait qu'une simulation sportive... Le rugby est là et bien là. Merci à Ludi d'y avoir pensé !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	88%
SON	82%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	92%

INTÉRÊT 88%

400 500

Spécial Noël
100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX À GAGNER !
Joue et gagne en appelant au :
36.68.11.66
des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jagua

C'est facile, appelle vite au :
36.68.10.39
Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO,...

Et chaque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615** 7 SUR 7

MEPROCOM - 2,19 F une minu

CONFORAMA

et

LUDI GAMES

Vous présentent

LES COUPS DE COEURS DE

LUDI GAMES

Le service

Si vous voyez passer un petit rongeur parcourant 6 pays à un train d'enfer à la recherche de ses amis kidnappés, dites-vous que c'est SPEEDY GONZALES la souris la plus rapide de tout le Mexique.

Le choix

Si un acrobate exécute devant vous des plongeons dans des cerceaux enflammés, des sauts dans le vide accroché par un seul pied, tout en évitant le lanceur de couteaux et les boules de feu... alors pas de doute il s'agit d'AERO THE ACRO- BAT.

Le prix

Si vous assistez au plus spectaculaire match de foot, si vous voyez les joueurs faire des têtes plongeantes, des reprises de volée, des tackles, alors cela ne peut être que CANTONA FOOTBALL CHALLENGE sur Super Nintendo.

Nintendo®

Nintendo, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Consultez les horaires des magasins sur le 3615 CONFO

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

CONFORAMA

Liste des magasins

01000 BOURG EN BRESSE	2 bis, av. Pablo Picasso 74.45.08.16
01810 OYONNAX	Bellignat 8, avenue de la Gare - Bellignat 74.81.95.00
02100 SAINT QUENTIN	C.C Cora - Route de Bohain 23.65.30.30
02200 SOISSONS	Centre Commercial de l'Ecusson - 13, Bd du Tour de Ville 23.74.54.54
03000 MOULINS	RN 7 - 161 Route de Lyon 70.20.89.93
03410 MONTLUCON	RN 145 - Route de Guéret - Domerat - Montluçon 70.08.44.44
03700 VICHY	C.C. de Carré d'As - Rte de Hauterive - BP 38. Bellerive sur Allier 70.32.30.00
04100 MANOSQUE	Route de Sisteron - RN 96 - C.C. Pimarlet 92.87.70.87
06150 CANNES LA BOCCA	169/173, av. Francis Tonner 93.47.40.50
06300 NICE	5, Bd Pierre Sémard - BP 443 93.89.90.22
06600 ANTIBES	2727, Chemin de St-Claude 93.74.88.10
08000 CHARLEVILLE MEZIERES	C.C. La Croisette 24.37.12.00
10000 TROYES	32, avenue Chomedey de Maisonneuve 25.76.19.52
11106 NARBONNE	Rte de Perpignan. BP 614 68.41.57.50
12850 RODEZ	RN 88 - Sebazac Concoures - Onet - Le Chateau - Adr Postale : BP 15 65.74.91.70
13400 AUBAGNE	C.C. Auchan. Les paluds 42.18.01.50
13500 MARTIGUES	Route de Lavera 42.81.01.01
13751 MARSEILLE	Les Pennes CD6 Plan de Campagne - BP 2 - Les Pennes Mirabeau Cedex 42.02.91.33
14126 CAEN	RN 13 - Route de Paris - Centre C.C. Supermonde - Mondeville 31.82.31.08
15000 AURILLAC	57, av. Charles de Gaulle - Rte de Toulouse 71.64.17.58
16800 ANGOULEME	RN 189 - Route de Périgueux - Soyaux 45.95.66.44
17138 LA ROCHELLE	Z.C Beaulieu Est - Puilboreau 46.68.02.11
17430 ROCHEFORT	RN 137 - Rte des Saintes - 18, av. du Pont Rouge - Tonnay Charente 46.99.23.87
18390 BOURGES	Route de la Charité - BP 20 - SAINT GERMAIN DU PUY 48.24.10.10
19104 BRIVE LA GAILLARDE	88, avenue Kennedy - BP 156 55.74.30.92
20167 AJACCIO	Ponte Bonello - Mezzavia 95.25.60.35
20200 BASTIA	RN 193 - C.C. la Rocade - Furiani 95.33.50.55
21800 DIJON	Bd de l'Europe - ZI - Quetigny les Dijon 80.46.03.23
22950 SAINT BRIEUC	15, rue Marc Seguin . Tregueux 96.61.48.38
24750 PERIGUEUX	RN 21 - Rte de Limoges - Trelissac 53.03.90.95
25000 BESANCON	Zone Commerciale Chateaufarine 81.51.11.86
26200 MONTELIMAR	Rocade Sud RN7 75.01.70.18
26800 VALENCE	D7 - Quartier les Brosses - Portes les valence 75.57.09.99
27000 EVREUX FORUM	Normandie. Bd du 14 Juillet 32.28.32.00
28500 DREUX	Route Nationale 154 - BP 25 - Vernouillet 37.46.25.64
29000 QUIMPER	334, route de Bénodet 98.90.06.06
29200 BREST	1, rue Gaston Planté - ZAC de Kergaradec 98.34.41.41
30100 ALES	Route de Nimes 66.55.68.47
30670 AIGUES VIVES	Carrefour de Grands Gallargues - RN113 66.88.02.80
30900 NIMES	Cours Jean Monet - Ville Active 66.29.85.85
31120 TOULOUSE	Portet RN20 Route d'Espagne - Portet sur Garonne 61.72.18.98
31140 TOULOUSE	St Alban RN 20 Route de Paris - Saint Alban - Aucamville 61.70.52.70
31800 SAINT GAUDENS	RN117 - Route de Toulouse - Landorthe 61.89.60.66
32000 AUCH	Centre Commercial de Clarac - Chemin Roquelaure 62.05.62.55
33049 BORDEAUX LAC	Zone d'Activité Aifred Daney. Rue Duguay Trouin 56.43.17.92
33170 BORDEAUX	Gradignan 6, av. Favard - Gradignan 56.89.84.33
33380 BIGANOS	Centre Commercial - PONT NEAU - Facture 56.26.74.74
34500 BEZIERS	C.C. Beziers II - Rte de Bessan 67.76.21.22
35022 RENNES	Av Henry de Freville PB 2238 - près du c c alma 99.50.29.70
35400 SAINT MALO	Rue de la Saulaie - Centre Commercial de la Madeleine 99.81.16.32
37170 TOURS	37 Grand Sud Avenue - Chambray les tours 47.27.71.33
38431 GRENOBLE	Espace Grand'Place - BP 129 - Echirolles Cedex 76.09.43.18
38490 LA TOUR DU PIN	RN 6 - Rte de Grenoble - ZI - Charancieu Les Abrets 76.32.07.69
38670 CHASSE SUR RHONE	Rue Fréderic Mistral BP 3 78.73.20.44
39200 SAINT CLAUDE	C.C. La Valée - 38, route de Lyon 84.45.30.90
39570 LONS LE SAULNIER	Les Salines - Montmorot 84.43.20.20
40000 MONT DE MARSAN	Route de Roquefort 58.75.43.95
41260 BLOIS	ZAC du Grain d'Or - Rte d'Orléans - La Chaussée St-Victor 54.78.84.43
42300 ROANNE	RN7 - Les tuileries - Mably 77.72.28.22
42580 ST ETIENNE	RN 498 - Grangeneuve - l'Etrat 77.93.35.77
44400 NANTES	Rezé Zone Atout Sud - Rue du Seil (Route de Pornic) - Rézé les Nantes 40.04.03.01
44700 NANTES Orvault	250, route de Vannes - Orvault 40.40.03.47
45700 MONTARGIS	Rue des frères lumière - ZAC de Baraudière - Villemandeur 38.93.14.14
45770 ORLEANS	C.C Saran Nord. RN20 - Saran 38.73.01.01
46004 CAHORS	Route de Luzech - BP 207 65.35.71.40
47000 AGEN	Avenue de Colmar - Rocade Bordeaux - Toulouse 53.96.04.90
47202 MARMANDE	Route de Tonneins - RN 113 53.20.87.21
49100 ANGERS	Centre Commercial CARREFOUR - Rue Nicolas Appert - ZI St Sege 41.43.82.15
49300 CHOLET	Av. Edmond Michelet. BP 747 41.58.00.15
49400 SAUMUR	Rond Point de Bournan - Bagneux 41.50.51.00
50470 CHERBOURG	RN 13 - La Glacerie 33.44.03.80
51100 REIMS	Rue E. Rostand - Val de Murigny 26.36.50.00
53000 LAVAL	215, avenue Chanzy 43.53.37.96
54000 NANCY	6, rue Marcel Brot 83.30.28.94
54400 LONGWY	Zone du Pulventeux - BP 420 - Longwy Haut 82.23.27.14
56100 LORIENT	ZI Keryado - Rte de Quimperlé 97.83.05.34
57130 METZ	RN57 - Jouy aux Arches - Ars sur Moselle 87.38.43.43
57300 THIONVILLE	C.C. - Rue de Bousse - Mondelange 87.71.79.87
59100 ROUBAIX	28, Quai de Gand 20.70.34.11
59174 VALENCIENNES	RN 30 - La Sentinelle . Autoroute A2 27.46.72.30
59267 CAMBRAI	Zone Commerciale Cambrai Sud-Proville 27.81.10.11
59320 ENGLOS	C.C. Englos Les géants - Haubourdin 20.92.05.61
59430 DUNKERQUE	C.C. St Pol Jardins - St Pol sur Mer 28.64.96.02
59474 LILLE	Seclin Route d'Avelin 20.62.63.64
59500 DOUAI	1, Boulevard Bréguet 27.96.59.59
59720 MAUBEUGE	Centre Commercial - Rue Jules Gallois - Louvroil 27.62.14.14
60000 BEAUVAIS	Rue P. et M. Curie - Zac St Lazare 44.02.21.62
60200 COMPIEGNE	C.C. Venette 44.90.67.89
60740 CREIL	RN 16 - St Maximin 44.25.35.92
61000 ALENCON	Z.A.C. du Londeau - Cerise 33.81.28.00
61100 FLERS DE L'ORNE	C.C. du Tremblay. St G. Groseillers 33.65.60.30
62200 BOULOGNE	Centre Cial Auchan. St Martin-Les-Boulogne 21.31.31.36
62231 CALAIS	Zone Ciale "La Française". Coquelles 21.96.73.73
62700 BETHUNE	Route Nationale 41 - Labuissiere - Bruay en artois 21.53.68.05
62880 LENS	C.C. Lens 2 - Vendin le vieil 21.78.65.34
63000 CLERMONT FERRAND	ZAC "La Pardieu" 73.28.05.28
64230 PAU	C.C. Lescar Soleil. Route de Bayonne. Lescar 59.81.04.04
64300 ORTHEZ	Route de Bayonne 59.67.03.30
64600 ANGLET	Lotissement de l'union. C.C. B.A.B.2 59.58.58.58
65420 TARBES	Km 5 - Route de Pau - IBOS 62.44.22.88
66025 PERPIGNAN	Avenue Victor Dalbiez (Ancien Rte d'Espagne) 68.56.55.48
67400 STRASBOURG	Centre Commercial La Vigie - Rue du 23 novembre - Geispositeim 88.67.88.88
68000 COLMAR	1, rue Pierre Curie - ZI Nord 89.41.75.41
68790 MULHOUSE	RN 466 - ZAC - Morschwiller-le-Bas 89.42.01.69
69300 CALUIRE LYON	6, montée des soldats - Caluire et Cuire 78.08.05.31
69410 LYON CHAMPAGNE	27, av. du Général de Gaulle - RN6 - Champagne au Mont d'Or 78.35.09.95
69800 SAINT PRIEST	211, route de Grenoble - RN6 - BP 631 - Annexe 2 78.90.33.77
71000 MACON	ZAC des Platrières - RN6 - Sancé 85.38.40.69
71100 CHALON SUR SAONE	C.C. de la Thalie. Av. des poitus d'Orient - BP 296 85.46.24.56
72100 LE MANS	257, av. Georges-Durand 43.61.55.00
73230 CHAMBERY	78, rue de la Martinière - St Alban en Leysse 79.85.18.05
74300 CLUSES	Route de Chamonix - 110 Allée de la Maladière 50.98.33.10
74330 ANNECY	331, rue de la Mandallaz. Epagny 50.22.51.75
75001 PARIS PONT-NEUF	2, rue du Pont-Neuf (1)42.33.78.58
76042 ROUEN	122, 128 av. du Mont Riboudet 35.98.05.55
76700 LE HAVRE	RN 15 - Gonfreville l'Orcher 35.51.55.44
77000 MELUN	5, av Patton (1)64.09.21.77
78140 VILLACOUBLAY	Centre Cial Art de Vivre. Rue A. Citroën (1)39.46.19.19
78630 ORGEVAL	RN 13 - Autoroute de l'Ouest A13 (1)39.75.92.91
78690 LES ESSARTS LE ROI	RN 10 - La Maison Neuve (entre Trappes et Rambouillet) (1)34.85.48.00
79000 NIORT	Espace Commercial Mendès France. 15, rue R. Turgot 49.24.40.41
80085 AMIENS	C.C. Nord - ZAC de la Vallée Saint-Ladre - Route de Doullens 22.43.64.00
81100 CASTRES	Zi de Melou - Rte de Toulouse 63.59.85.23
81990 ALBI	Route de Castres - Puygouzon 63.54.61.49
82000 MONTAUBAN	Route de Paris - Aussonne 63.20.20.55
83162 TOULON	Route de l'université de l'université BP 141 - La valette du Var Cedex 94.21.03.53
84700 AVIGNON	Centre Cial Avignon Nord - Sorgues 90.31.04.66
85000 LA ROCHE SUR YON	Rue Gay Lussac - ZI Nord - Rte de Nantes 51.05.31.81
86360 POITIERS	RN 10 Centre Commercial la Croix Blanche - Chasseneuil - du - Poitou 49.62.86.20
87280 LIMOGES	C.C. La Coupole 55.35.10.00
88150 EPINAL	C.C. de la Fougère - 20 rue de la Plaine - Chavelot 29.34.11.35
89000 AUXERRE	Av. de Worms - Zone de Clairions 86.46.10.83
89100 SENS	RN 360 - Rte de Paris - BP 99 86.95.26.50
89200 AVALLON	ZAC du Bois St-Ladre 86.34.10.10
90400 BELFORT	42, Grande Rue - Trevenans Danjoutin 84.29.41.21
91000 EVRY	Ctre Cial Usines Center - Bd de l'Yerres (1)60.77.40.40
91952 LES ULIS	ZAC de Courtaboeuf, Av. du Cap Horn (1)64.46.62.63
92700 COLOMBES	357/359, rue d'Estienne d'Orves (1)47.80.72.61
93140 BONDY	53, avenue Gallieni - RN3 rte de Meaux (1)48.02.50.25
93400 SAINT OUEN	52, Bd Victor Hugo (1)40.11.11.66
94194 VILLENEUVE ST GEORGE	RN6 - Z.A des Prés de l'Hopital - 6, av. de l'Appel du 18 Juin 1940 (1)43.86.42.42
94220 CHARENTON/BERCY	Ctre Cial Bercy 2 - Place de l'Europe (1)49.77.83.83
94400 VITRY SUR SEINE	RN305 - 110, Boulevard de Stalingrad (1)45.15.06.70
94435 ORMESSON	RN4 - C.C. Pincevent - ZAC de l'Hippodrome - Chennevieres Cedex. (1)45.94.80.00
95140 GARGES LES GONESSE	Avenue de Stalingrad. Pont de Pierre (1)39.86.43.55
95220 HERBLAY	6, Rue des Combattants de la Résistance (1)34.50.17.24

Le prix

Le choix

Le service

Consultez les horaires des magasins sur le 3615 CONFO

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

PERRÉ CONTACT

TEST

LAMBORGHINI
AMERICAN CHALLENGE

Le lendemain matin, j'avais rendez-vous à la première heure dans la salle de test de Banzzaï avec des programmeurs de chez Titus. Pas de bol, ils ne sont pas là. Le téléphone sonne, je décroche : c'est Titus ! "Prépare-toi à un test EEENORME !!! Car notre jeu est tout simplement FA-BU-LEUX !!!" Je n'ai même pas le temps de leur demander un complément d 'information, qu'ils ont déjà raccroché !

Voici la carte que vous verrez en commençant une partie. Les étoiles jaunes indiquent les courses dans lesquelles vous pouvez vous engager. Les autres sont encore trop chères pour votre bourse !!!

Complètement perturbé par ce mystérieux coup de fil, j'allais voir Frank, mon chef vénéré pour qu'il crache le morceau. Mais, tel le plus inflexible des sphinx, il me dit que le petit scarabée que je suis n'est pas encore prêt : "Si demain tu sais attendre, alors la vérité se révélera et le voile du secret se dissipera." Inutile de vous préciser que ce dicton tibétain n'a pas éclairé ma lanterne... bien au contraire !

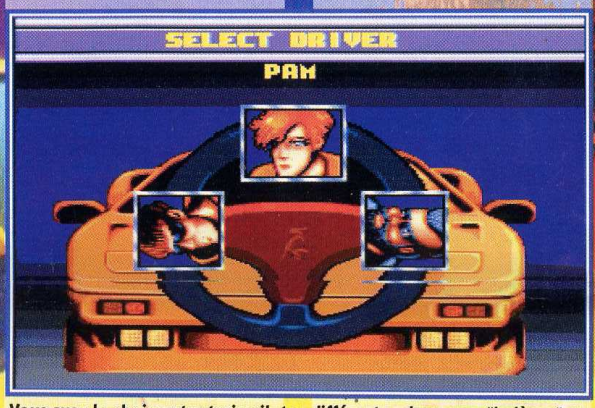
Le lendemain...

- Salut Florent, salut Eric. Bon alors, votre jeu, quoi t'est-ce ?
- Le sublissime LAMBORGHINI mon gars ! Alors tu vois, c'est un génial jeu de course de la même veine que Crazy Car 3, mais en vachement mieux ! Tu peux jouer à deux en simultané sur 9 courses complètement différentes. Et en mode Championnat à un seul joueur, sur 64 courses. Rien que ça ! Et je compte pas celle qui est cachée !
- Cachée dans le drape... heu... fallait pas le dire ?! Désolé !!!
- Attend "man", ce n'est que le début. En plus du classique joystick, tu peux même jouer avec le Nintendo-Scope.

Les "cops" veillent aux grains. Toujours prêt à vous coller une prune pour excès de vitesse et conduite en état d'ivresse !!!

En mode deux joueurs, vous pouvez batailler sur neuf courses... à condition bien sûr de terminer à chaque fois premier !

bons, quoi ! Et j'te parle pas de l'ambiance sonore... démente mon gars !
- En plus de tout ça, tu peux même brancher une souris à la place du paddle. Tu verras, c'est génial. Plus tu la déplaces rapidement et plus la voiture tourne. C'est proportionnel à l'empleur du déplacement !
- Bonne idée les gars ! Vous pouvez me dire un mot sur le principe de jeu, siouplait ?
- No problemo mon gars ! Alors tu vois le principe est on ne peut plus simple et en même temps complètement génial. Tu es un ricain avec une Lamborghini, et comme dans "Canonball" (avec Burt Reynolds) tu participes à des courses interdites de villes en villes pour gagner du pognon et devenir le meilleur.
- C'est tout ?
- Il est fou lui ! Ce jeu, c'est le pied total ! Tu commences la partie avec



Vous avez le choix entre trois pilotes différents : deux gros "balèzes" et une jolie demoiselle. Pas de panique, ils sont tous les trois aussi bons !

6000 $ en poche. Avant de t'engager dans la course intervilles de ton choix (attention confond pas avec Guy Lux mon gars !), tu peux faire un tour au magasin d'équipements pour améliorer les performances de ta lambo (pneus cloutés, détecteur de radar, super freins anti radar, brouilleur de radar, boost, casque infrarouge...).
- Et les concurrents ?
- Mais laisse moi finir boudiou, j't'ai dis que c'était génial ! Tu as 18 autres concurrents avec leur nom et caractéristiques propres. Ce sont des pros, comme toi. Mais tu as aussi les concurrents locaux qui sont nettement

Je viens de mettre le "boost", ma voiture se transforme alors instantanément en véritable fusée !

Ça donne un jeu de massacre sur 9 courses complètement démentes ! T'as trois possibilités... soit tu te contentes de dégommer les concurrents et la console dirige ta voiture. Soit en mode deux joueurs, le premier s'occupe du pilotage et l'autre cartonne avec le scope.

Pour les costauds

Enfin, dernière possibilité, tu fais tout avec le scope. Tu diriges la voiture grâce aux impacts des projectiles. Mais là, c'est plus costaud. Pour les

Le seul moyen de conduire tranquille la nuit est encore de s'acheter à la boutique, les "nights goggles"... la vision infrarouge, c'est pratique !

De haut en bas et de gauche à droite : le déctecteur de radar, le p'tit plus moteur, la boite 5 vitesses manuelle, les pneus larges pour démarrage speed, la boite automatique, et pour finir, le carburateur hyper boosté ! Attention, ce ne sont que quelques-uns des équipements disponibles !

Juste avant la course, on peut engager les paris. Si vous terminez en première position, vous gagnez l'ensemble des mises !!!

moins bons. Et évidemment, il y a aussi les automobilistes classiques qui se baladent sur les routes. Avant de courir, tu peux engager les paris. Si tu gagnes, t'empoche les mises en plus du prix de la victoire. Mais fais gaffe de ne pas tout dilapider car l'inscription aux courses n'est pas gratuite.

Attention aux radars

Faites aussi gaffe à la police qui veille, toujours prête à te prendre en chasse.

- Mais, c'est une simulation ?
- Oh la la, non. Surtout pas ! On a préféré s'orienter sur le coté arcade. Tu sais, si tu équipes au maximum ta voiture, elle monte jusqu'à 511km/h. Tu vois notre jeu est vraiment phénoménal ! Non ?!
- Si ! si ! (politesse oblige).
- Une dernière chose que tu dois savoir : Lamborghini est un jeu stratégique. Il ne faut oublier de surveiller les performances des autres voitures et savoir les affronter au bon moment. Tu vois c'est génial.
- j'en doute pas, mais STOP !!! J'vous arrête là. Because j'aurai sûrement pas la place de tout caser dans le test.
- Attends, on a même pas eu le temps de t'dire que tu pouvais réparer ta voiture après chaque...
- STOP !!! J'le dirai... Promis ! Allez et merci !!! J'vous laisse les gars.

Conclusion !

Après y avoir joué toute l'après-midi et malgré toutes les tentatives d'intox matinales d'Eric et Florent, je dois bien avoué que j'ai été complètement séduit par le "Lamborghini" de l'équipe Titus ! La jouabilité est excellente, l'impression de vitesse impressionnante et l'apport stratégique est une excellente idée. De plus la durée de vie du soft est démultipliée par la possibilité d'y jouer de bien des manières différentes. Lambo, c'est du tout bon !!! Mais ça on le savait depuis longtemps.

Lamboda

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ! C'est sans doute ce que les programmeurs de Titus se sont dit. Ils ont donc décidé de programmer les

interfaces nécessaires à l'utilisation de tous les périphériques de la Super Nintendo. Finalement, Lamborghini peut se jouer avec la souris ou le Superscope. Il fallait le faire, ils l'ont fait !

USRA

01	SLY	HON: 00 POINTS: 00 325 KPH MAX
02	COOPER	HON: 00 POINTS: 00 286 KPH MAX
03	MIKE	HON: 00 POINTS: 00 289 KPH MAX
04	FABIO	HON: 00 POINTS: 00 289 KPH MAX
05	MARY	HON: 00 POINTS: 00 287 KPH MAX
06	KALED	HON: 00 POINTS: 00 290 KPH MAX
07	SPENCER	HON: 00 POINTS: 00 290 KPH MAX
08	OTOKO	HON: 00 POINTS: 00 287 KPH MAX
09	MAX	HON: 00 POINTS: 00 290 KPH MAX
10	HENRY	HON: 00 POINTS: 00 285 KPH MAX
11	FRANKIE	HON: 00 POINTS: 00 290 KPH MAX
12	FELICIA	HON: 00 POINTS: 00 287 KPH MAX
13	JAMES	HON: 00 POINTS: 00 288 KPH MAX
14	CLINT	HON: 00 POINTS: 00 290 KPH MAX
15	BOZO	HON: 00 POINTS: 00 292 KPH MAX
16	SCOTT	HON: 00 POINTS: 00 292 KPH MAX
17	BRETT	HON: 00 POINTS: 00 287 KPH MAX
18	HAGAR	HON: 00 POINTS: 00 289 KPH MAX
19	KURT	HON: 00 POINTS: 00 286 KPH MAX

Vous n'êtes pas seul à tracer sur les Highway des States. Dix huit autres redoutables pilotes luttent pour le titre de meilleur "driver" !

ARCADE/ACTION

TITUS - 1 JOUEUR

Avec le Lamborghini de l'équipe Titus, vous grillerez l'asphalte et tracerez votre route à toute allure à travers les States !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	88%
SON	85%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 87%

450 550

BEAT The BEST
LUDI SPORT

F1 POLE POSITION

SORTIE OFFICIELLE Le 4 Décembre

Soyez en POLE POSITION dans vos magasins.

LUDI GAMES

TEST

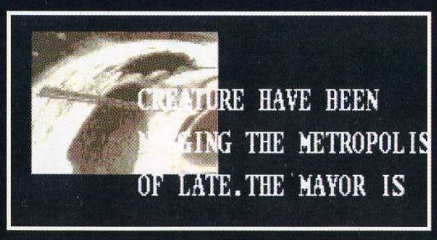
BATMAN RETURNS

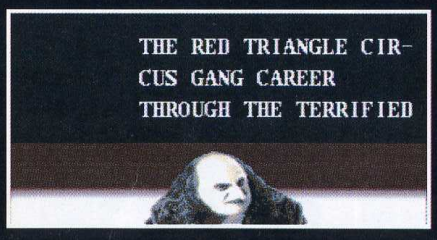
LA CHAUVE-SOURIS EN

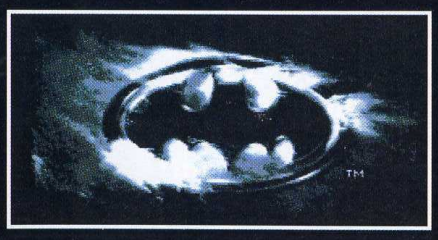
Après le meurtre de ses parents devant ses yeux, notre héros
ST MAG !), il arrive toujours à po

Une heure du matin quelques part dans la banlieue de Gotham City. Bruce Wayne, plus connu sous le nom de Batman, allongé sur un transat prend un repos bien mérité après une dure journée de labeur.

Avec la license Batman, la société Konami a eu le nez creux ! Que se soit sur Nes, Game Boy ou Super Nintendo, les titres se succèdent et les hits s'enchaînent. Cependant, Batman Returns, sans être médiocre, ne s'inscrit pas dans la lignée des jeux précédents. Seuls les fans s'y retrouveront !







Pour ceux qui n'auraient pas vus le film à sa sortie sur les écrans parisiens ou new yorkais, le pingouin est un être hideux et tellement laid que ses parents l'ont abandonné dans les égoûts de Gotham City par une froide nuit d'hiver. Recueilli par les pingouins du zoo, le volatile hideux décide de mettre à feu et à sang la ville, pour se venger. Heureusement, Batman, l 'homme chauve-souris, veille au grain du haut de son perchoir.

Raaaeuh ! pchiii ! raaaeuh ! pchiii !
-Maître Bruce ! Maitre Bruce ! Réveillez-vous Maître Bruce ! Je viens de capter un signal de détresse sur votre fréquence de secours ! Allez, Maitre Bruce, debout ! DEBOUT...
-Oooh Catwoman où es-tu ? Raaaeuh ! pchiii ! raaaeuh ! pchiii !
-Mais monsieur reprenez vos esprits ! Oubliez cette créature du démon et allez plutôt aider celui qui vous réclame.
-Hein, quoi ? Mon cher Edouard j'en ai marre de tous ces gens qui m'appellent à tort et à travers ! La dernière fois qu'une femme m'a appelé, c'était pour que je corrige un type qui lui avait cassé un ongle dans le métro. Les gens à notre époque s'effarouchent pour un oui ou pour un non !
Bon allez trêve de bavardage ! j'y vais mais après cette mission, je m'accorde des vacances bien méritées. Et désormais, je n'aide plus personne après 23 h. Je sais que je suis un super-héros mais il faut pas pousser... Allez salut Edouard.
-Au revoir monsieur et bonne chance !
-Ça y est me voilà parti. Je savais que quelqu'un avait demander mon aide. Je savais aussi qu'il était plus d'une heure du matin mais ce que je ne savais pas, c'est que l'appel concernait toute la population de Gotham City. Pire encore cette mission allait me prendre toute la nuit. En effet, à travers sept étapes différentes, je dois retrouver le terrible Pingouin (alias Devito le nainbus !) et le détruire une fois pour toutes.

Première étape
Dans la première étape de ma mission qui

C'est bientôt Noël et Batman à droit en avant-première à un magnifique festival de torches.

Profitant d'un dérappage incontrôlé de son adversaire, notre valeureux héros assène à ce squelette un splendide coup de pied chassé.

Batman joue au laveur de vitres. Il a de l'avenir dans le métier !

Après cette virée en batmobile, Batman l'utilise moins souvent.

HUIT BOSS CONTRE BATMAN

Boss 7 : Une chauve-souris contre un canard : qui vaincra ?

Boss 3 : Sa mort a été une grande perte pour moi.

Boss 8 : Finalement le pingouin a quitté sa banquise.

Boss 4 : première rencontre avec le pingouin. Attendez la suivante.

Boss 1 : c'est l'odieux personnage qui harcele une belle jeune fille.

Boss 5 : Un van qui tient plus du M1 Abraham que de la brouette !

Boss 2 : Oups c'était juste. Un peu plus et c'était la fin.

Boss 6 : Un photographe qui adore tuer ses modèles !

ACTION : ÇA DÉMÉNAGE !!!!!

ntraîne d'arrache-pied. Aujourd'hui, devenu un athlète (un peu comme Elysée de nommé pour défendre la veuve et l'orphelin.

se déroule du coté de Gotham Plazza, je dois éliminer des clowns maléfiques et des farceurs chaussés d'échasses géantes qui s'amusent à me balancer des torches... avant d'arriver face au malfrat qui tient prisonnière une belle et charmante jeune fille. Une fois le gros méchant vaincu et la fille délivrée, je m'accorde quelques instants de passion avec la demoiselle avant de repartir au boulot !

A peine la deuxième étape commencée, je suis forcé d'user de mon magnifique coup de pied facial contre de gros débiles et des fous de l'épée à la chevelure blonde. On peut dire que les rues de Gotham City se transforment rapidement en véritable champ de bataille (un peu comme à Verdun en 1917 mais avec beaucoup plus de corps à corps !).

Dans la troisième étape (la plus douloureuse sûrement puisqu'elle m'oblige à me battre contre la belle Catwoman), je dissèque des squelettes en moto et des clowns cracheurs de feu. Manque de pot, Catwoman en pleine scène de ménage, avec ma personne, au sommet d'un bulding tombe et se tue : Oouuuiiinnn !

Pour se venger de ma victoire (comme si je ne souffrais pas d'avoir tuée celle que j'aime !), le pingouin m'envoie une floppée de clowns (c'est la 4ème étape), normal puisque le gang n'est autre que le "Gang du Cirque du Triangle Rouge". A la fin de cette mission je me bats pour la première fois contre "Big Pingouin". La bataille fut glorieuse mais comme dit le dicton "j'ai gagné une bataille mais je n'ai pas encore gagné la guerre ". Dans l'étape cinq, sans doute la plus originale, je suis au volant de ma Batmobile. Là bien calé dans le baquet, j'élimine de nombreux motards malveillants et j'explose une camionette ennemie, plus proche du tank que du véhicule de livraison, d'ailleurs. Au fait, cette étape très excitante, utilise très bien le mode 7 de ma "super nintenbatman".

Pour aller plus vite, je résume les 2 derniers niveaux. Dans le sixième, j'évite des pingouins canonniers, qui m'envoient des boulets énormes sur la tronche. Ensuite, je ne fais qu'une bouchée du tueur armé d'un appareil photo trafiqué en mitrailleuse ! Finalement, j'atteint le repaire du Pingouin. Le volatile est prêt. Comme dans le film, il lutte bien installé dans son canard. Manque de bol pour lui, j'ai gardé tout au long de ma mission mon arme spéciale, si gentillement préparé par Alfred, mon Major d'homme... Mon travail terminé, je rentre chez moi. Je m'endors comme un bébé et me plonge dans de beaux rêves !

Michaël "le sauveur de la nuit"

BEAT THEM UP

KONAMI – 1 JOUEUR

Pour Batman, l'histoire bafouille. Après avoir instauré la loi au cinéma, c'est maintenant au tour des consoles !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	89%
SON	88%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	81%

INTERÊT 86%

450 550

ACHETEZ VOS **JEUX VIDEO** D'OCCASION de **30% à 70%**

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

GAME-BOY
+ 400 jeux disponibles à partir de 69 F
CONSOLE NEUVE 299 F
CADEAU 1 loupe grossisante ou 1 sacoche

MEGADRIVE
+ 1800 jeux disponibles à partir de 79 F
CONSOLE NEUVE MEGADRIVE II 695 F
en cadeau : jeu SONIC
SUPER PROMO
- Jeu ALTERED BEAST 59 F
- Jeu STREET OF RAGE 99 F
- Manette MEGADRIVE 69 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24/48 H
LIVRAISON COLISSIMO

AVEC LA CARTE DE FIDELITE, VOUS GAGNEZ 300 F DE JEUX GRATUITS

N.E.S NINTENDO
+ 1800 jeux disponibles à partir de 69 F
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 289 F
SUPER PROMO JEUX NEUFS
- SUPER MARIO 3 (US) 99 F
- DUCK TALES (US) 99 F
- ADDAMS FAMILY (US) 99 F
- ADAPTATEUR JEUX USA 99 F

MASTER-SYSTEM
+ 1800 jeux disponibles à partir de 59 F
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 289 F
SUPER PROMO JEUX OCCASION
- SHINOBI 59 F
- THE NINJA 79 F
- AZTEC ADVENTURE 79 F

MEGA-CD
+ 150 jeux disponibles à partir de 149 F
CONSOLE NEUVE 1 690 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

SUPER-NINTENDO
+ 2200 jeux disponibles à partir de 119 F
CONSOLE NEUVE 690 F
CADEAU 1 jeu de notre sélection offert (valeur 389 F)
SUPER PROMO Adaptateur jeux Jap/USA 79 F

N.E.C
+ 700 jeux disponibles à partir de 99 F
CONSOLE PORTABLE Occasion GT TURBO + 1 jeu 995 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

GAME-GEAR
+ 300 jeux disponibles à partir de 69 F
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 595 F
CADEAU 1 adaptateur secteur

NEO-GEO
+ 200 jeux disponibles à partir de 399 F
CONSOLE NEUVE 2 490 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

LYNX
+ 150 jeux disponibles à partir de 89 F
CONSOLE occasion 349 F
CADEAU 1 sacoche pour les jeux

ATARI JAGUAR
+ 1 jeu 1 790 F

AMIGA CD32
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 2 490 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

OUVERT :
DIMANCHE 19 décembre
SAMEDI 25 décembre
de 14 H à 19 H

RESERVEZ, VENDEZ, ECHANGEZ VOS JEUX ET VOS CONSOLES EN APPELANT LE 36.685.686 +

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 - PARKING : Maubert

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC (voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

NOUVEAU

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ 36.685.686 +

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52

* Offre dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles - 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / . .
Signature .....

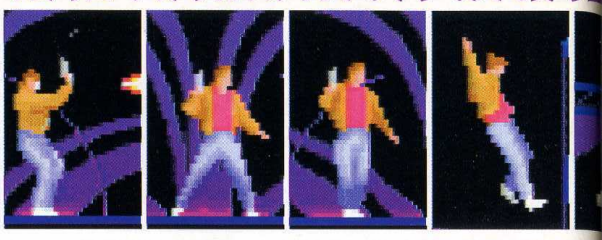
BANZ 12/93

TEST

FLASHBACK

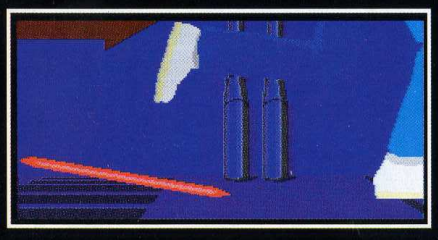
On s'en souvient encore à la rédaction. Il y a près de six mois Flashback nous avait procuré un engouement comme jamais (sauf peut-être pour SF2). Pour le coup, Sony décide de nous faire un remix, mais cette fois sur la Super Nintendo. Réfléchissons : la Super Nintendo possède de meilleurs sons, de meilleurs graphismes et de meilleurs animations... Question : avec Flashback, tous ces paramètres vont-ils s'additionner ? Je vous laisse le découvrir...

UNE ANIMATION DIGNE



Le héros de Flashback est sûrement l'un des persos les mieux a
bien le temps de voir toutes ce

A l'origine, Flashback était exclusivement prévu sur Megadrive. Mais Sony est passé par là et demanda gentiment à la société Delphine Software de développer la version Super Nintendo. Et c'est comme ça que l'un des jeux les plus primés de l'année 93 fait la joie des possesseurs de Super Nintendo.



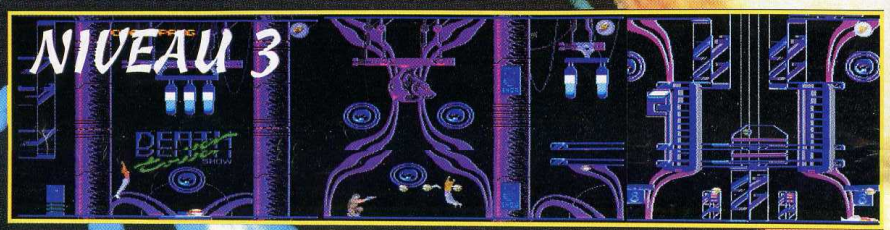
La présentation du jeu vous explique à l'aide d'une fantastique scène cinématique dans quelle aventure vous vous êtes embarqué. Rien qu'avec ces quelques images, vous comprenez aisément que la partie ne sera pas facile. Pour passer les pièges les plus durs, vous devrez faire preuve d'adresse et de subtilité. En effet, Flashback est beaucoup plus qu'un simple jeu d'action. N'hésitez surtout pas à tuer votre prochain avant qu'il ne vous tue et à remettre cent fois votre vie sur le tapis.

Commençons par un petit rappel de l'histoire. Le point fort de Flashback est sans nul doute son scénario : mélange subtil de Terminator, Running Man, Blade Runner et Total Recall. Le héros ne se souvient plus de son identité. Il cherche donc à recouvrer la mémoire. Mais voilà, cela l'emmène dans des aventures fantastiques où des cyborgs, des extra terrestres et même des flics verreux cherchent à le tuer.

Le second point fort concerne l'animation du personnage. Réalisée à partir de polygones et de mouvements réels, elle est criante de vérité tellement elle est réussie.

Explosif

Ces deux éléments additionnés font de Flash Back un habile mélange (explosif) de Prince Of Persia et d'Another World. Eh oui, dans ces trois aventures il n'y a pas de scrollings, l'action se déroule écran par écran.



Dans les premiers niveaux, vous êtes confronté à plusieurs missions. Notez minutieusement les codes, et surtout faites des sauvegardes de temps en temps. Ce serait rageant de refaire tout le chamin parcouru.

Vous êtes en visite guidée sur Terre. Vous rencontrez beaucoup d'ennemis et de pièges. Ce n'est pas la peine de vous presser. Allez-y pas à pas, c'est la meilleure solution pour rester en vie.

C'EST NOEL !

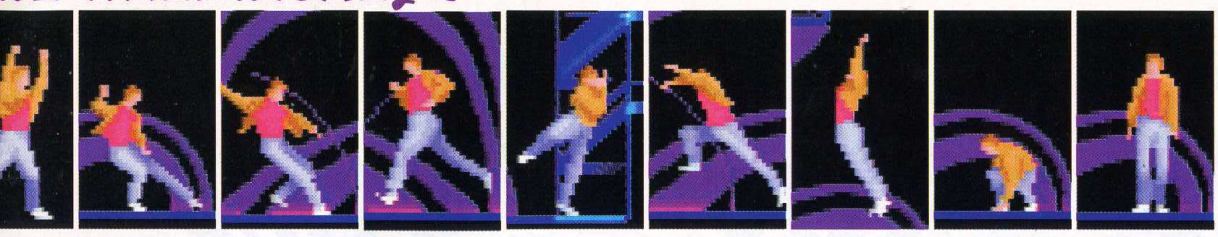
A GAGNER SUR LE 3615 KONSOL

- Une console SUPER NINTENDO.
- Un JEU par machine et par semaine (SNES, NES, GAMEBOY)
- Des milliers de PIN'S BANZZAI
- Des CASQUETTES JURASSIC PARK d'OCEAN .....

Tape 3615 KONSOL ... VITE ! ! !

Pour passer ce niveau, vous devez impérativement prendre l'ascenseur du dessous. Un seul problème, un ennemi se trouve dessus ; Aie !

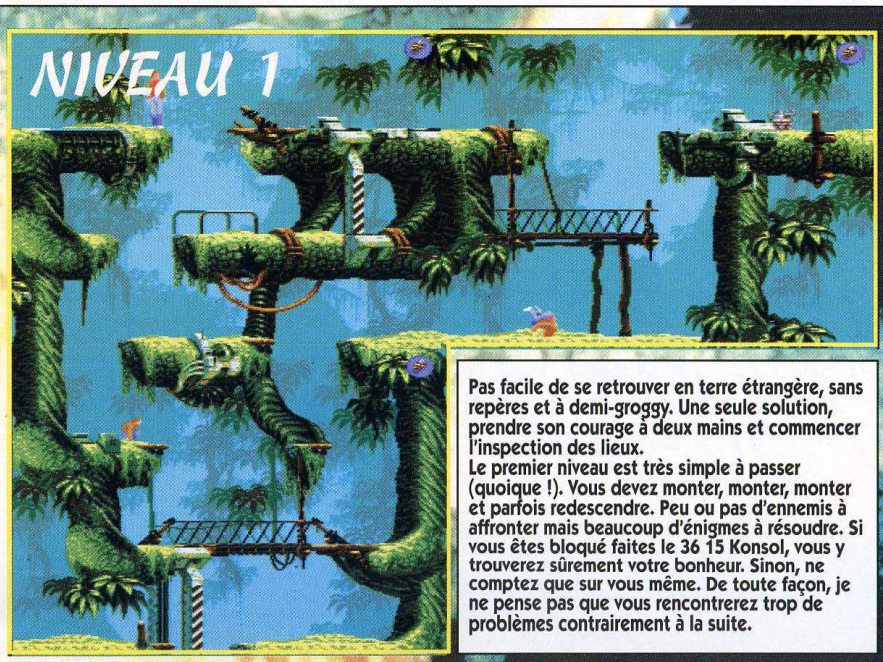
DE WALT DISNEY !



és qu'on est jamais vu. Il court, saute, tire, freine sa course fait des cabrioles, et je ne sais quoi d'autres. Remarquez, vous aurez nimations par vous même car je suis sûr que vous achéterez ce fantastique jeu qu'est Flashback !

Quand vous passez au travers d'un champ magnétique, vous subissez un terrible sort (regardez la photo du dessous).

NIVEAU 1



Pas facile de se retrouver en terre étrangère, sans repères et à demi-groggy. Une seule solution, prendre son courage à deux mains et commencer l'inspection des lieux.
Le premier niveau est très simple à passer (quoique !). Vous devez monter, monter, monter et parfois redescendre. Peu ou pas d'ennemis à affronter mais beaucoup d'énigmes à résoudre. Si vous êtes bloqué faites le 36 15 Konsol, vous y trouverez sûrement votre bonheur. Sinon, ne comptez que sur vous même. De toute façon, je ne pense pas que vous rencontrerez trop de problèmes contrairement à la suite.

NIVEAU 6

Le dernier niveau est extrèmement long. Notez soigneusement tous les codes et soyez très prudent, cela vous sauvera la mise bien des fois. Autre information, les souris mécaniques, bien utiles jusque là, peuvent s'avérer décoratrices. Mais, je dis ça...

Beaucoup de pièges vous attendent dans ce niveau. Usez de méthode et vous n'aurez aucun problème. Contre les ennemis coriaces, mieux vaut fuir que tenter l'affrontement. La fuite est de toute façon la meilleure solution d'après moi. Je suis le spécialiste. Compris ?

NIVEAU 5

Enfin bref, sur la Megadrive, le jeu s'est révélé être un chef d'œuvre... Qu'en est-t-il de la version Super Nintendo ?
Et bien voici la réponse : je suis un peu déçu... Alors qu'on s'attendait à une merveille musicale on a finalement un son identique à celui de la Megadrive et parfois même très inférieur. En effet des sons ont disparus comme par enchantement et les musiques ont été amputées ; notamment la superbe musique de fin...
Pour les graphismes, on voit parfaitement le nombre plus important de couleurs par rapport à la version Sega. Mais quelques niveaux de plus auraient franchement été les bienvenues (initiative prise pour Another World lors du passage de la version micro aux versions consoles).

Du réalisme

Question animation, on a affaire à la même finesse et au même souci de réalisme. Excepté un léger reproche, quand deux sprites se croisent à l'écran, on a alors droit à de superbes ralentissements ! Tiens, tiens, sur la Megadrive , c'était nickel !
Ah oui, au fait, une précision importante, la version Megadrive est bourrée de scènes cinématiques, superbes, qui renforçent encore plus la fluidité de l'aventure. Eh bien, ne vous inquiétez pas, elles sont toujours là... malheureusement agrémentées de quelques ralentissements, frustrant non ?
Bon, mis à part ces défauts difficilement pardonables (tout de même), Flashback possède toujours cette dimension qui fait tout son charme.

Et le jeu

Ben, les ennemis sont aussi bien animés que le héros et vous orientez dans les labyrinthes des six niveaux demandent de réelles facultées pour nos pauvres cerveaux fatigués.
Dialoguer avec d'autres personnages, réussir les missions qui vous sont confiées et échapper le plus vite possible à de terribles dangers : voilà les principales qualités de ce jeu passionnant.
Aller, ne soyons pas trop négatif avec FlashBack, car malgré ses défauts, il présente une aventure démente à la difficulté parfaitement dosée, grâce à des passwords judicieusement placés. Bref, un titre indispensable à toutes logithèques qui se respecte.

Mr Vilner will be back !

Attention aux hommes d'en face. Ils vous jettent des grenades à la figure qui sont mortelles. Après les avoir vaincus, vous avez deux possibilités : passer par le haut ou passer par le bas. Personnellement, je vous conseille d'aller en bas, il y a surement quelque chose à faire pour poursuivre votre chemin...
Soyez très prudent car des ennemis peuvent surgir de nulle part et vous surprendre. A ce moment là, vous ne disposez que de quelques secondes pour réagir et éventuellement vous en sortir. J'espère que mes conseils vous serviront beaucoup. Bonne chance !

NIVEAU 2

Participez à la roue de la fortune pour gagner des vies et des crédits.

ARCADE/AVENTURE

SONY – 1 JOUEUR

Même si on s'attendait à un peu mieux, Flashback demeure l'un des meilleur jeu de sa catégorie.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	93%
SON	86%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	92%

INTERÊT 91%

LUDI GAMES

Speedy Gonzales

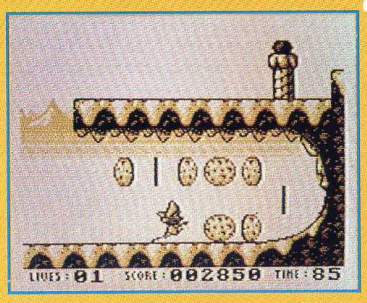
ARRIBA ARRIBA !!

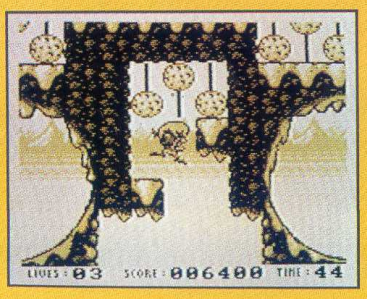
SOS LUDI 16 (1) 48 70 99 45

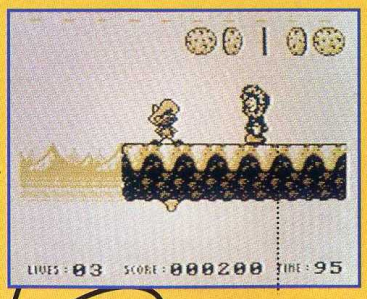
36.15 LUDI GAMES

SUNSOFT®

ARRIBA RIBA RIBA

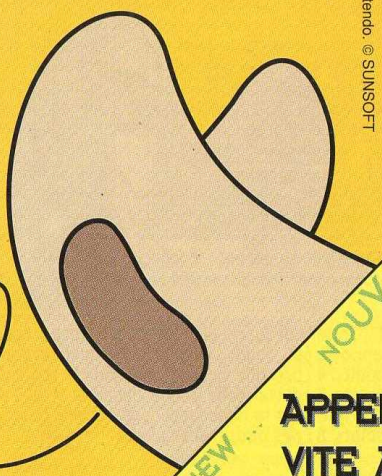


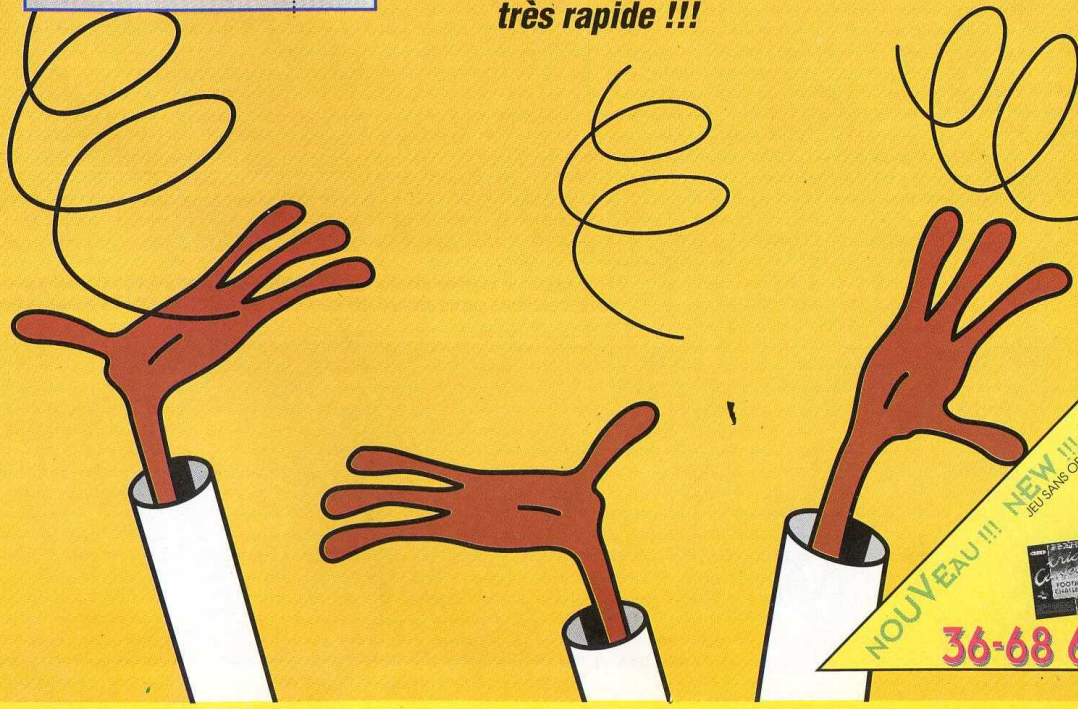




La souris la plus rapide du Mexique parcourt six pays exotiques à un train d'enfer pour sauver ses amis kidnappés par le méchant roi Grosrat...
Heureusement, Speedy a des amis bien placés et plus d'un tour dans son sombréro : du fromage pour les vitamines, des ressorts pour rebondir, un turbo puissant et... beaucoup d'humour !

- ★ ***6 mondes fabuleux : Mexico, le désert de Sable, l'île aux fromages...***
- ★ ***un "niveau de chef" pour accéder au monde supérieur***
- ★ ***des obstacles casse-têtes : des blocs fondants, des paysages qui s'effondrent...***
- ★ ***et plein d'astuces pour être rapide, très rapide !!!***





Nintendo ®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. © SUNSOFT

NOUVEAU !!! NEW !!! NOUVEAU ... NEW ... NOUVEAU !!!
JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT
APPELLE
VITE AU :
36-68 68 77
(2,19 Frs une minute
JOUE et GAGNE le
Top des Tops
des consoles
(Néo-Géo, Jagua
Méga CD II, 3DO...
et tous les jeu
LUDI GAMES
(F1 Pole Position
Eric Cantona...
36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP

TEST

CHUCK ROCK

Pour progresser, vous devez sauter sur la plateforme de droite. Faites tout de même attention au monstre qui vous attend.

Au centre de l'actualité depuis quelques mois avec Jurassic Park, les dinosaures n'ont pas fini de faire parler d'eux... Eh oui, un dino à eu la bonne idée de kidnapper la copine de Chuck Rock. Mais au fait, qui c'est Chuck Rock ? Un "repompage" de Jurassic Park ? Une nouveauté innovante sur tous les plans ?

Pour le savoir, et pour élucider le fond de l'histoire, j'ai décidé de quitter mon bureau de détective privé et de foncer. Affaire à suivre... Je recherche la cartouche répondant au doux nom de Chuck Rock dans le coffre fort de Banzzaï, qui je dois le dire, est une véritable grotte d'Ali Baba. Mais le jeu reste introuvable.

Après de multiples perquisitions et une fouille acharnée, je trouve enfin la cartouche qui figure sur mon avis de recherche . Je l'insère et je me mets au travail.

Premier indice, l'éditeur du jeu : Sony Image Soft. Une société réputée pour la qualité de ses jeux. Elle commence pas mal cette enquête !

Le commissaire Frankie me donne le second indice. "Mon petit gars, me dit-il, nous avons affaire à un jeu de plateformes, sorti il y a un an sur la Megadrive". Enfin, lenteur de la procédure judiciaire, je suppose. Mais quel homme ce Frankie, tout de même ! Bref, j'appui sur le bouton "Start"....

Le troisième indice me saute aux yeux. Chuck Rock ne délivre aucune option. C'est vraiment dommage. Je commence alors ma recherche de la vérité. Le perso' que je dirige, suspect de l'affaire, est un bonhomme nommé Chuck Rock, un bonhomme nommé Chuck Rock, pas très intelligent, mais assez baraqué. Fait très intéressant, il ne sait dire que "Honga Bonga" !

L'histoire se déroule en pleine préhistoire (d'où la relation avec Jurassic Park). Beaucoup des monstres que doit affronter notre homme de cro-magnon sont, bien sûr, des dinosaures !

Force de frappe

Le quatriéme indice éclaircit l'affaire rapidement. Notre suspect peut se défendre de 2 manières : soit il donne des coups de bidon, soit il donne des méga-coups de pieds ! Bref, c'est un homme armé et dangereux. Mais il n'agit qu'en état de légitime défense car dans les niveaux qu'il traverse, il est le plus souvent agressé par des bêtes sanguinaires et affreuses.

Les niveaux nombreux, beaux et colorés, avec de nombreux scrolling différenciels voient notre suspect avancer, sauter, progresser de lieux bizarres en endroits suspects tout en évitant les pièges disposés sur sa route.

route.

Belle transition, parlons maintenant des grosses bêtes. Allez, je vous fais le portrait-robot standart. Il y en un gros, un puissant, un petit, un vicieux,

LES BONUS

1 : ce jambon donne 400 points. 2 : cette cuisse de poulet rapporte 600 points. 3 : une bouffe quelconque qui octroie 800 points. 4 : une tête de porc augmente le score de 10 000 points. 5 : cette étoile donne elle aussi 10 000 points. 6 : de l'énergie pour te régénérer. 7 : une bonne tomate à 10 000 points. 8 : des petits pois qui valent eux aussi 10 000 points.

Le premier niveau est très facile à passer. Vous devez tout de même rester vigilant, car la moindre erreur peut vous être fatale.

LES AVENTURES DE CHUCK ROCK !

Pour passer le premier niveau, deux solutions s'offrent à vous : passer par les plate ne rencontrerez aucun ennemi. En bas, vous trouverez plus de bonus et quelques en

LES ENNEMIS

Ennemi 1 : Un petit Rhinpcéros qui se divise en 2 au moindre contact.

Ennemi 4 : une gentille et belle baleine.

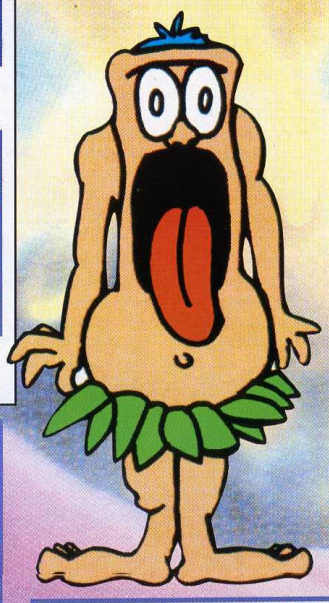
Ennemi 2 : ce volatile vous permet de passer certains obstacles.

Ennemi 5 : Drôle de bête ! Une tronche de bizon avec une corne. Danger∞...

Ennemi 3 : Monter sur le dos de ce dinosaure pour ne pas tmober dans les marécages.

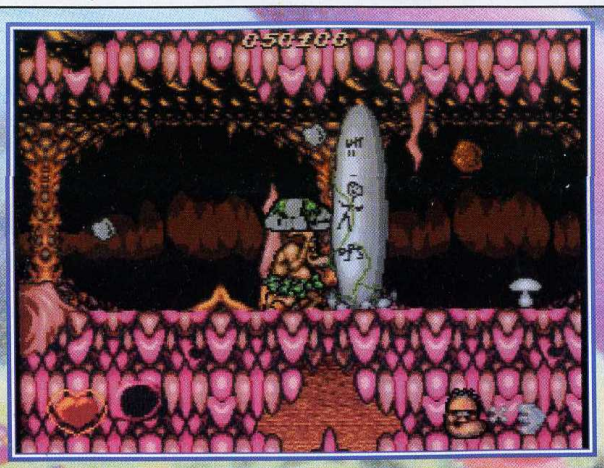
Ennemi 6 : Ce mammouth est dangereux car il possède de terribles défenses.

La meilleure solution pour se débarrasser de cet ennemi, c'est de lui donner un bon coup de pied dans la face !



en a un, bien particulier, qui vous régénère entièrement.
Accompagné d'excellentes musiques, Chuck Rock est aussi un jeu très drôle, avec beaucoup d'animations très marrantes. Je n'oublie pas de mettre dans mon rapport la possibilité pour Chuck de soulever les pierres qui l'aident à passer des obstacles et le protègent de certaines attaques ennemies.
Voilà, je crois que j'ai tout dit. Bon, eh bien il ne me reste plus qu'à remettre mon rapport au commissaire Franckie. Quel tirant d'ailleurs, ce Frankie... Il était de tellement mauvaise humeur l'autre jour qu'il m'a mis sur une autre enquête. Mais vous me connaissez maintenant, je ne me laisse plus faire ! Je lui ai donc dis que je ne pouvait pas car l'affaire Chuck Rock m'avait épuisé. C'est vraiment trop cool la vie de détective !

David, "le détective de Banzzai".



le niveau est assez long à passer et regorge de pièges. Remarque, c'est normal sinon ce serait trop facile.

Pauvre chuck : il vient d'encaisser un coup terrible. Le pauvre, il se tord de douleur.

vous êtes dans le dernier niveau. quelques efforts et vous affronterez enfin le boss final.

et un petit dernier extrêmement dangereux : croyez moi sur parole. Pour les atteindre, notre homme a dû jouer de nombreuses parties. En effet, il ne possède que quatre misérables vies pour finir le jeu. Vous m'avez compris, pour aller loin il faut de la bouteille ! N'hésitez donc pas à jouer et rejouer pour connaître tous les niveaux par cœur. Partout, un tas de bonus vous rapporte des points et il y

es du haut ou par le chemin du bas. Le choix est facile : en haut, vous is. Passez par le bas et dégommer tous les petits monstres.

LES BOSS

Boss 1 : Jetez lui la pierre dans la tronche. Ça lui fera les pieds !

Boss 2 : quelques bon coups de ventres et c'est fini.

Boss 3 : placez vous devant lui et taper dans l'estomac.

Boss 4 : Faites gaffes aux pierres qu'il lance et tapez dans la trompe.

Boss 5 : Restez sur la plateforme et frappez dans le bas-ventre.

PLATEFORMES

SONY IMAGE SOFT – 1 JOUEUR

Sorti il y a près d'un an sur Megadrive, Chuck Rock demeure un excellent jeu même s'il accuse son âge.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	85%
SON	83%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	91%

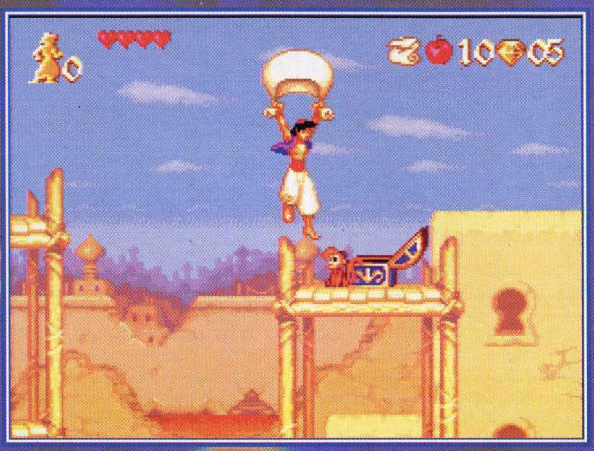
INTÉRÊT 85%

350 450

TEST

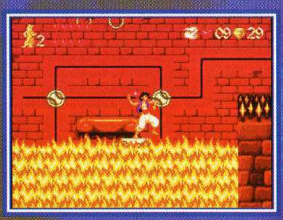
Disney's Aladdin

Devinette : je suis à la fois, un fantastique dessin animé qui sort dans les salles de cinéma, un jeu signé Virgin qui a fait un tabac sur Megadrive, et pour finir, un jeu Capcom qui va lui aussi faire un carton sur Super Nintendo. Qui suis-je, qui suis-je ?
A... Al... Ala... Aladdin bien sûr !!!



Grâce au parchemin que vous avez récupéré, vous pouvez amortir vos saut et atterir ainsi où vous le désirez, sans dommages.

Servez vous de vos pommes pour abattre vos ennemis. Ils n'ont pas encore compris qui vous êtes.



Surtout, restez bien calé sur la plateforme mouvante pour ne pas tomber dans les flammes.

ON S'Y CROIRAIT !

En voyant la démo du jeu, j'ai cru que j'étais au cinéma. Avec seulement quelques images, Capcom a parfaitement retranscrit l'histoire du dessin animé. Il vous montre ainsi dans quelle aventure vous vous embarquez. Vous pouvez aussi appréciez la beauté des graphismes, qui prouve une fois encore que Capcom est un maître du genre.

Mais qui est Aladdin, exactement ? Eh bien c'est tout simplement le dernier jeu de plateformes de Capcom et sans exagérer, on a affaire à quelques chose d'extraordinaire. L'ambiance est aussi magique que celle du dessin animé. Paddle en main, n'importe quel joueur se retrouve plongé en plein Contes des Mille et Une Nuits.

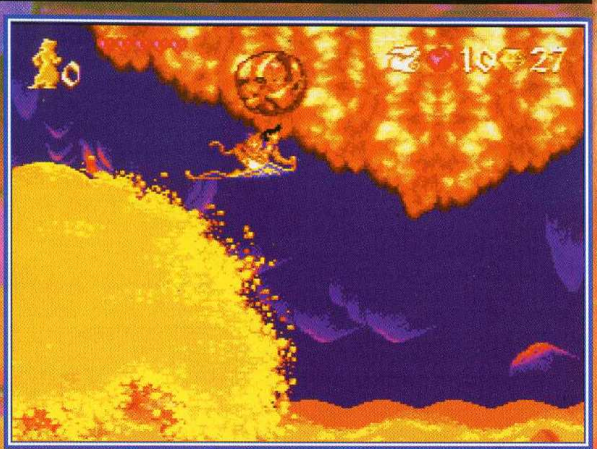
Vous dirigez un jeune héros, Aladdin, qui s'est mis en tête d'épouser une belle Princesse. Malheureusement, seul les Princes peuvent épouser les Princesses au Royaume d'Agrabah. Son seul espoir, trouver la légendaire lampe merveilleuse, qui réalise tous les souhaits. Sitôt dit, sitôt fait. Aladdin, accompagné de son seul compagnon, un petit singe, part à la recherche de l'objet magique. Enfer et damnation, notre héros n'est pas le seul à sa recherche . Jaffar, le puissant Vizir, veut lui aussi acquérir cette lampe pour réaliser ses plus grands et néfastes désirs. Ce dernier met donc tout en œuvre pour empêcher notre jeune héros de retrouver la fameuse lampe. Ici commence l'aventure

L'aventure, c'est l'aventure

Vous dirigez Aladdin à travers des niveaux qui sont, il faut le dire, incroyablement beaux, superbes, splendides... Les graphismes sont détaillés à l'extrême et la palette de couleur de la Super Nintendo est parfaitement utilisée. Dans ces niveaux, vous êtes confronté à de très nombreux pièges et ennemis, que vous évitez grâce à votre légendaire dextérité. Ce n'est pas tout. Le second point

Participez à la roue de la fortune pour gagner des vies et des crédits.

Vol plané au dessus d'Agrabah, pour ramasser quelques diamants !

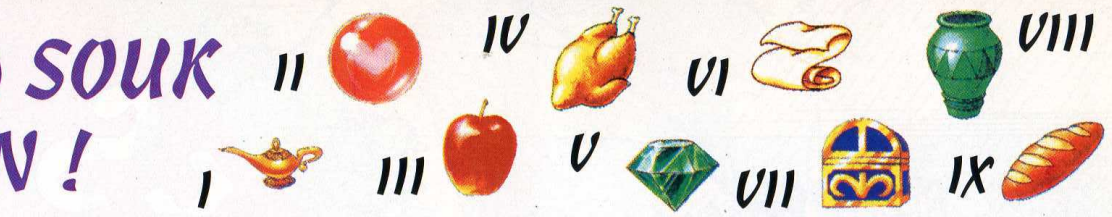


Le premier danger du stage 3 niveau 2, c'est la déferlante de lave. Pour l'éviter, dirigez-vous au bout de l'écran. Second danger : les parois. Pour ne pas vous faire surprendre, rester au milieu de l'écran puis sillonez la grotte de bas en haut. Si vous y arrivez, c'est que vous êtes bon !

UNE ANIMATION DIGNE DE WALT DISNEY !

Pour ses mouvements, Aladdin possède un grand nombre d'animations. En le voyant remuer à l'écran, j'
regarder le fantastique dessin animé de Walt Dismey. Mais j'ai dû me rendre à l'évidence et admettre q
soient pas animées ! Mais n'en demandons pas trop tout de même et savourons les inst

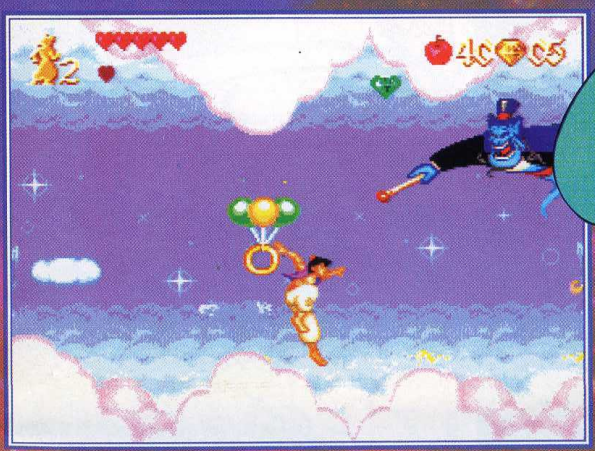
LE GRAND SOUK D'ALADDIN !



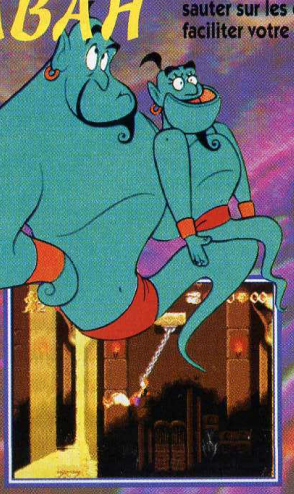
Eparpillés sur le territoire d'Agrabah, Aladdin peut trouver de nombreux objets qui s'avèreront utiles pour qu'il puisse terminer sa quête. 1 : en collectant cette lampe magique, Aladdin gagne une vie supplémentaire. 2 : trouvez le coeur pour qu'Aladdin l'ajoute à son compteur de vie. 3 : Aladdin doit récupérer les pommes pour les lancer sur ses ennemis. 4 : grâce à ce poulet, toute l'énergie d'Aladdin est restaurée. 5 : collectez 100 diamants qui donnent une vie supplémentaire à Aladdin. 6 :récupérez le pour qu'Aladdin puisse voler dans les airs. 7 : Aladdin peut ouvrir ce coffre en sautant dessus. 8 : aidez Aladdin à les renverser pour voir ce qu'elles dissimulent. 9 : ce pain ajoute un coeur au compteur de vie d'Aladdin.

LE MARCHÉ D'AGRABAH

La map que vous voyez est celle du niveau 1. Pour passer ce niveau, il vous suffit de sauter sur les quelques ennemis qui se présentent. Vous ramassez les bonus pour faciliter votre progression et battre plus facilement le boss de fin de niveau !



Le génie que vous rencontrez, dans le niveau 4, place à l'aide de sa baguette magique des plateformes pour vous aider à passer le niveau.



Accrochez vous bien pour accéder à la plateforme suivante.

ALADDIN À L'ÉCRAN

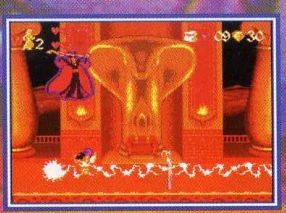
Le nouveau dessin animé " Aladdin" qui sort dans les salles prouve une fois de plus que le cinéma ne cesse de céder aux chames des " Contes des Milles et Une Nuits". Le miracle Disney se reproduit une nouvelle fois. Le rythme des images s'accélèrent, les récits s'électrisent. C'est toujours aussi efficace et entraînant. Les gags et les images s'enchaînent dans un tourbillon magique. Il faut dire que Disney a mis les moyens. L'utilisation massive de l'informatique permet des mouvement de caméras dignent des plus grandes productions hollywoodiennes. Bref, un dessin animé à ne pas rater.

fort du jeu concerne l'animation d'Aladdin. Même la Super Nintendo n'avait jamais connu pareille fluidité de mouvements. Vous sautez, courez, grimpez aux murs et lancez des pommes, votre seule arme avec votre fidèle cimeterre d'ailleurs. Vous vous défendez donc à l'aide des pommes que vous ramassez. Autre façon de se défendre, le rebond sur la tête de vos ennemis possède un net avantage, il est beaucoup plus performant. Les niveaux à parcourir sont gigantesques, il vous faut donc bon nombre de vies pour les passer. Vous trouvez aussi beaucoup de bonus qui peuvent être d'une grande utilité : le poulet régénère votre énergie, le cœur vous octroie un point de vie, et le drap vous permet de voler. Ou plutôt d'amortir les chocs à l'atterrissage. Ah oui, j'oubliais : le méga-bonus, c'est le scarabée. Si vous l'attrapez, vous participez à un bonus stage après avoir fini un niveau. Là, vous gagnez des vies, des crédits, etc. J'en profite pour vous dire au passage, que la musique est d'excellente facture. Entre chaque niveau, un sympathique petit dessin animé vous explique la mission à suivre. Aussi, n'oublions pas de citer les quelques Boss à battre, qui malheureusement, ne sont guère résistants. Une fois un niveau terminé, un Password apparaît à l'écran. Vous pouvez ainsi reprendre la partie là où vous la laissez.

Aladavid

LES BOSS

Pour tuer le boss 1, il faut lui rebondir sur la tête tout en esquivant ses coups d'épées.



Jaffar utilise sa magie pour vous stopper. A vous d'être vigilant pour éviter ses tours de passe-passe.

Jaffar revient sous la forme d'un serpent. Il suffit de lui rebondir sur la tête pour le tuer.

PLATEFORMES

CAPCOM - 1 JOUEUR

Au cinéma, c'est fabuleux. Sur console, c'est dément. Un jeu de plateformes exceptionnel sur Super Nintendo !

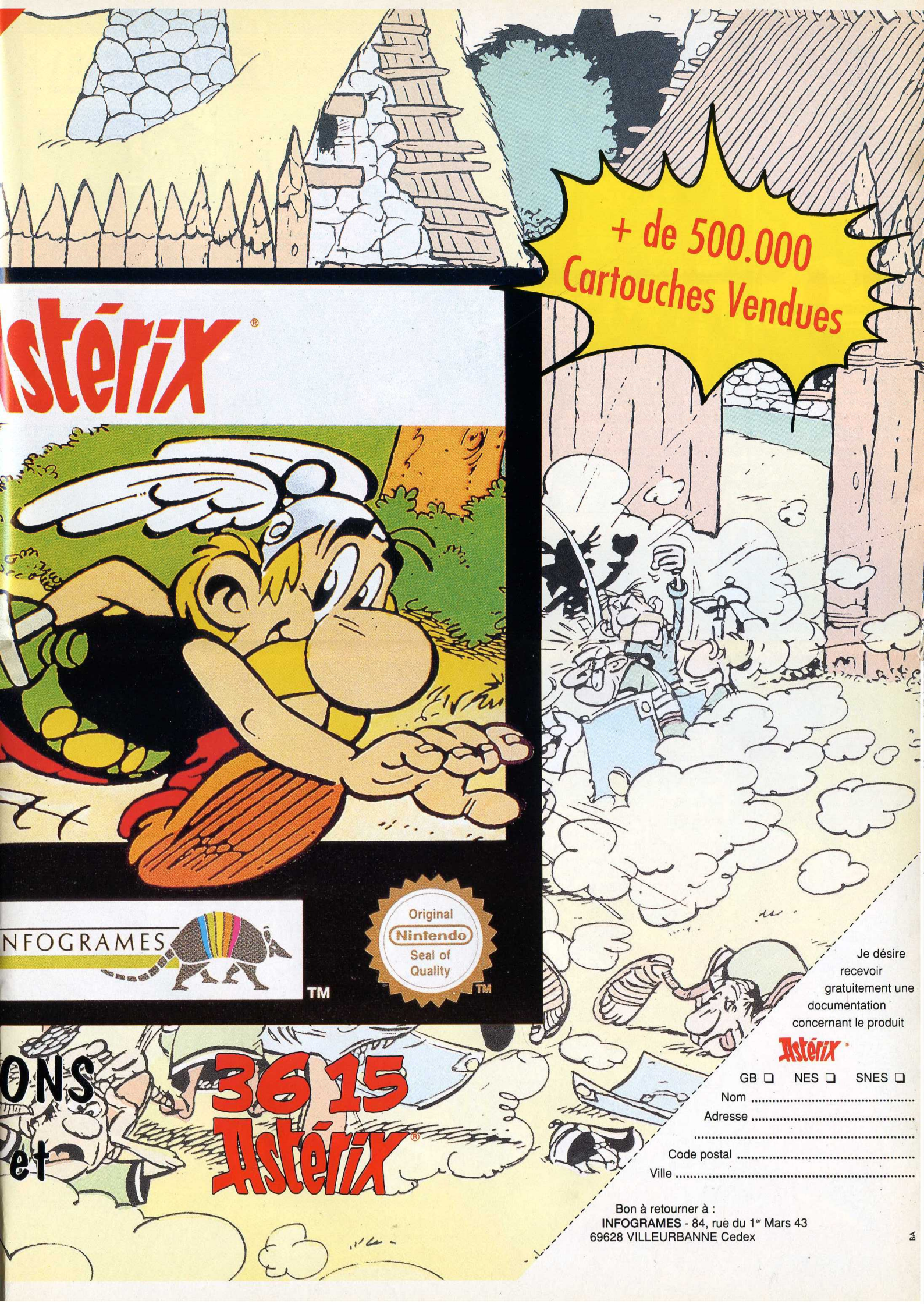
GRAPHISME	94%
ANIMATION	90%
SON	89%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	85%

INTERÊT 91%

450 550

u que je me trouvais dans une salle de cinéma, assis avec mes potes, du popcorn plein les mains, en train de ette fantastique animation provenait bien de la Super Nintendo. C'est vraiment dommage que les photos ne de plaisir que nous procure Aladdin sur cette fantastique machine qu'est la Super Nintendo.

OFFRE UN SUCCES
A TA CONSOLE !
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
JEUX ET INFORMAT
au 36.68.30.20*
*(2,19 la minute)
© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO


+ de 500.000
Cartouches Vendues
stérix
NFOGRAMES
TM
Original
Nintendo
Seal of
Quality
TM
ONS
et
3615
Astérix
Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit
Astérix
GB ❑ NES ❑ SNES ❑
Nom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex
BA

BUBSY

BUBSY, ça pourrait être les initiales de Bon, Ultra-Beau, Super et Youpi. Oui, ça pourrait... mais en fait, c'est le nom du dernier venu dans la ménagerie d'Accolade. Bubsy est un gentil petit personnage qui ressemble un peu à un croisement de chat et de renard. Rapide et agile comme le premier, malin et rusé comme le deuxième.

LES BONUS

Si vous voyez ce tee-shirt, sautez dessus ! Il vous donnera une vie supplémentaire !

Celui-ci vous donnera une invulnérabilité temporaire. Très utile !

Celui-la vous rendra invinsible aux Woolies pour quelques secondes !

La fête foraine est truffée de passages secrets. Pour en venir à bout, il ne faut pas hésiter à pénétrer par tous les passages circulaires... Iliqué !

Bubsy vient d'actionner le frein de sécurité, le train s'arrête brusquement. Pour arriver jusque là, Bubsy a du se frayer un passage difficile tout au long des wagons !

Comme point de départ de cette aventure "plateformiesque", prenez un gros matou pas peureux et castagneur au possible. Ajoutez là-dessus une bonne tranche d'invasion extraterrestre orchestrée par les natifs de la planète Rayonne, les Woolies, grands consommateurs devant l'éternel de laine en pelote. Et vous obtenez une partie de lutte inter-

planétaire échelonnée sur pas moins de 16 tableaux (16 comme 16 mégas). Ce qui frappe en premier lieu, ce sont les innombrables mimiques de Bubsy. Tantôt son œil est malicieux, tantôt il marque une grande stupeur. Bref, pour notre plus grand plaisir visuel, toutes les expressions faciales et corporelles de notre petit héros y passent !

Pour passer la rivière, pas de choix. Il faut grimper et marcher sur la roue pour actionner le mécanisme du pont... Et hop ! L'affaire est dans le sac !!!

Simple et efficace !

Parlons peu, parlons bien. Question maniabilité, c'est simplissime ! Un bouton pour assurer les sauts faciles,

Bubsy sort d'un passage secret... attention au dangereux Wooly !

Je ne sais pas si vous aviez remarqué, mais Bubsy n'a que quatre doigts...

BUBSY COURT, VOLE, SAUTE, PLANE, GL

Pour ses mouvements, Bubsy possède une foule d'animations très différentes les unes des autre féliciter les graphistes pour leur superbe travail. Tout ! Je dis bien tout... a été prévu, et au dé poussière aux Woolies ! Comme vous le voyez la vie n'est pas toujours rose pour notre h

LES BOSS

Voici les boss 1 et 2 : pour les détruire, sautez leur sur la tête.

Boss 3 et 4 : encore un saut sur la tête et c'est dans la poche !!!

Boss 5 : idem que pour les précédents, mais en double !

Boss ultime : encore la même recette... mais en plus coriace !!!

Nous voici au dernier niveau dans le vaisseau "enterprise" (où est spock ?). Les téléportes sont si nombreux, que l'on se perd toutes les trois secondes !

Bubsy a sûrement oublier d'actionner un levier. Normalement l'acide aurait du disparaître pour qu'il puisse attraper les pelotes et le "bonus bulle" !

un autre pour sauter encore plus haut, via de jolies pirouettes et un dernier pour planer et pour éviter de s'écraser comme un vieux flan au pied des précipices. En secouant le tout au "shaker" le tour est joué, vous obtenez un savant et onctueux mélange de Road Runner pour la rapidité et de Tiny Toon pour la maniabilité et la beauté de ses décors.

Non violent ?

Pas d'armes au programme, mais pas d'ombres non plus, puisqu'il est heureusement possible de renvoyer les woolies d'où ils viennent en leur sautant sur la tête. Tous les trois tableaux, vous faites connaissance avec les inévitables boss de fin de niveau. Si vous comptez bien, en divisant seize tableaux par trois actes, on obtient un total de 5,33 boss. Mais comme du coté d'Accolade on est pas radin et qu'on n'aime pas les calculs trop compliqués, on arrondit au dessus de la virgule pour arriver au bout du compte à un total bien pesé de six boss ! Vous voulez une autre preuve de leur générosité ? D'accord ! Alors sachez que vous disposez de10 vies pour débuter vos parties et qu'un système de codes est à votre disposition. C'est pas sympa tout ça !? Un dernier mot sur les musiques qui sont trépidantes... tout comme le jeu d'ailleurs !

Sans atteindre des sommets en matière d'originalité, ni renouveler un genre ultra classique, Accolade est tout de même parvenu à un résultat plus que satisfaisant. Bubsy ravira j'en suis sûr les plus difficiles d'entres-vous !

Dawoolybsymaniack.

LES BONUS

Si vous attrapez cette grosse bulle, votre score augmentera substanciellement !

A gauche, sautez sur la caisse et récupérez 25 pelotes d'un coup !

Attention à la caisse de bananes.

PLATEFORMES

ACCOLADE - 1 JOUEUR

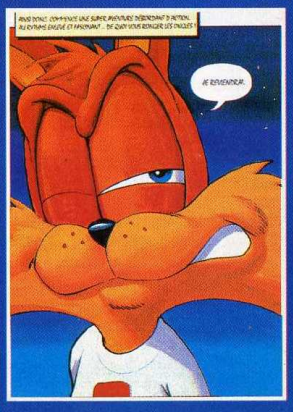
Un jeu de plateformes complétement dément ! Des heures et des heures de délire garanties !!!

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	87%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	86%

INTERÊT 86%

450 550

BUBSY EN BD



SSE, GAMBADE, TOMBE ET SE RELEVE !

n peu plus et on se croirait dans un dessin animé de Walt Disney, comme Aladdin par exemple ! On ne peut donc que rès pour illustrer les aventures bondissantes de notre petit félidé dont le seul but dans la vie est de faire mordre la : il peut mourir de nombreuses façons (noyé, écrasé, pulvérisé, atomisé...), mais un chat... ça a neuf vies !!!

TEST

Nigel Mansell's World Championship

La F1, vous tente ? OUI ! Alors avouez que ça tombe sacrément bien, parce que Gremlin lance sur le marché une cartouche au mélange détonnant. Imaginez (c'est une supposition) que vous avez filé un bon coup de boule a Nigel Mansell ! Le pauvre se retrouve hors service, alors il n'y a pas 36 solutions... Vous devez prendre place dans son baquet et conduire sa Williams-Renault à la victoire...

Avec Nigel Mansell, on fait le tour du monde sans quitter sa console de jeu. Une bonne occase de perfectionner sa géographie !

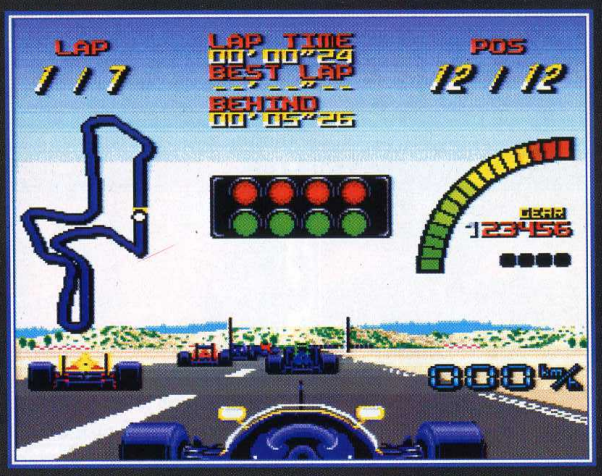
Comme je l'ai déjà écrit plus haut, si si un peu plus haut, là, juste au dessus de la map-pemonde, Gremlin vous donne la possibilité de piloter la Williams-Renault de Nigel Mansell. Autant vous dire qu'avec Nigel Mansell's World Championship ça va chauffer ! Mais ça risque surtout de cartonner sévère sur le plan des ventes (au sens figuré) à moins que ce ne soit (au sens propre) dans les rails de sécurité de la piste !!!

OK, ça trace et ensuite ?

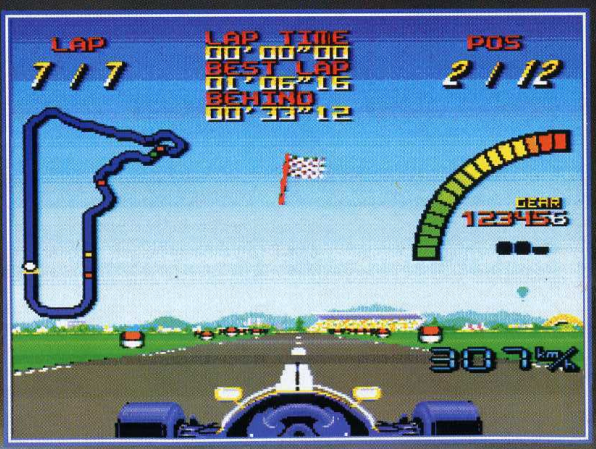
Le but du jeu tient en deux lignes. Vous êtes plongé au tout début de la saison 92 de Formule 1.

Votre mission : être sacré champion du monde. Bien sûr, vous devez en plus ajouter le panache en remportant le titre le plus rapidement possible (comme l'a justement fait Nigel). Comme théâtre des opérations vous disposez des seize circuits officiels du Championnat du Monde. Au niveau de la concurrence, ne croyez pas que c'est gagné d'avance. Tous les autres pilotes de la saison 92 sont là et ne rêvent que d'une chose, ramener le titre à leur maman. Alors avant d'entamer la saison et son impitoyable course aux points, je vous conseille fortement de faire un tour sur le mode "Training". Comme cela vous reconnaîtrez tranquillement les méandres et pièges de tous les Grand Prix. Le but étant de connaître par cœur toutes les trajectoires et tous les freinages des circuits. Comme les pros ! Vous avez même l'occasion de vous entraîner avec le champion du monde britannique (rien que ça !). Avec deux ou trois longueurs d'avance sur votre voiture, il vous enseigne l'art du pilotage et vous donne des conseils sur les vitesses idéales. Si vous êtes bon élève, il vous gratifie d'un "GOOD !". Par contre si vous faites n'importe quoi, vous entendez toutes les trois secondes un lugubre "SLOW, SLOW !!!".

Une fois que vous maîtrisez la puissance de votre moteur et que vous gérez correctement les trajectoires, vous passez au mode "Championnat". Je vous rassure tout de suite, vous n'êtes pas obligés d'effectuer les 16 GP à la suite. Petite



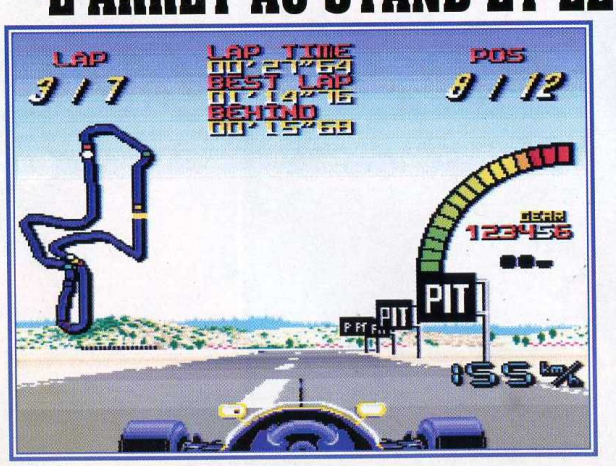
Le feu vient de passer au vert... les choses sérieuses vont commencer, et les comptes vont se régler sur l'asphalte !



C'est la fin de la course ! J'arrive second et complétement exténué par ces sept tours de piste éxécutés à pleine vitesse.

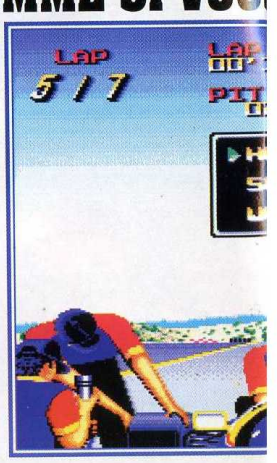
Comme vous pouvez le voir à l'image, le temps est très couvert... il pleut et l'adhérence s'en ressent si l'on a pas prévu de pneus pluie.

L'ARRET AU STAND ET LE CHANGEMENT DE PNEUX COMME SI VOU

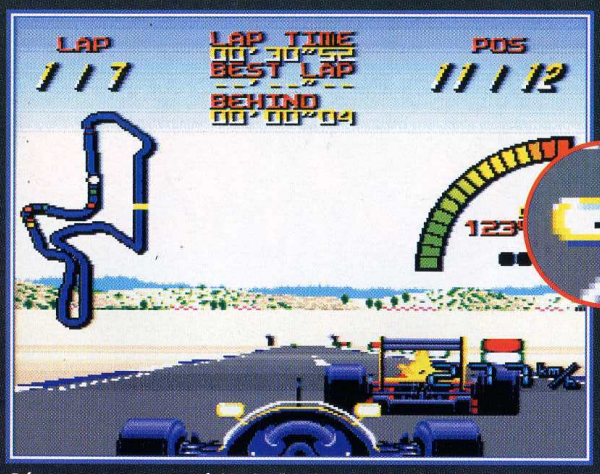


Dans quelques dizaines de mètres se trouvent l'entrée aux stands. C'est le passage obligatoire pour changer son train de pneus.

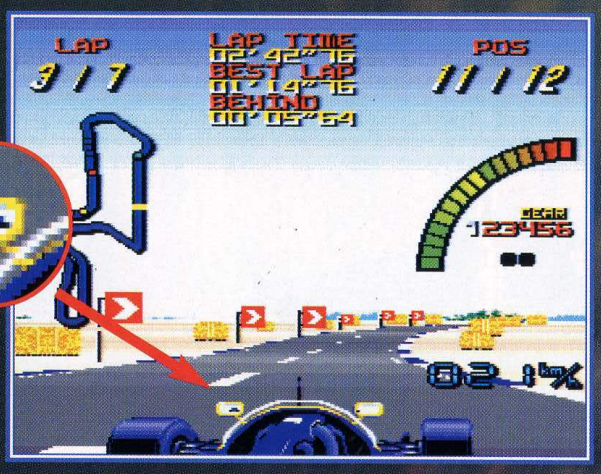
L'écran se charge de vous rappeler que vos pneus sont au bout du rouleau. Une seule chose à faire : s'arrêter pour les changer !



Pendant l'arrêt, les mécanos s'a
Un mot, un seul... faire vite !!!



Dépasser un concurrent à 277 km/h, c'est chaud mais indispensable pour les mettre tous dans le vent... et finir dans les points !



Comme dans la réalité, les rétroviseurs vous signalent les concurrents qui vous collent aux baskets. Très utile pour boucher le passage !!!

(comme sur le jeu Turbo Lotus Challenge 2 et 3). Seuls les pneus finissent par s'user. Et lorsqu'ils sont au bout du rouleau, il est fortement recommandé de s'arrêter rapidos aux stands pour les changer, sinon l'abandon est inévitable et les précieux points de la victoire s'envolent !

précision, après chaque course vous récupérez un password. Option très utile, convenez en !

Coté réalisation...

Gremlin a préféré développer le coté arcade à celui de la simulation pure et dure. Les collisions (par exemple) vous retardent mais n'abîment pas le moins du monde votre belle mécanique

Regardez cet œil vif et aiguisé. Pas étonnant qu'il soit champion !

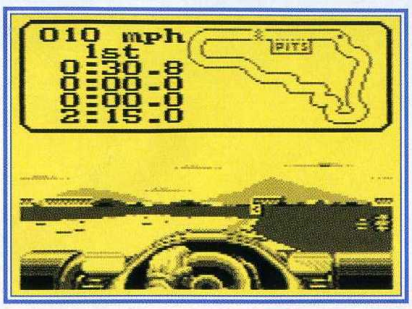
Voici le beau et tortueux circuit du GP de France à Magnycours.

Et coté jouabilité ?

Rien à dire, c'est le pied absolu ! L'impression de vitesse est excellente. Par contre, il est franchement dommage de ne pas pouvoir jouer a deux (ça aurait été sympa par exemple de courir en même temps sur les deux Williams...). Et, comme dans tout bon jeu de course qui se respecte, il est recommandé (voir quasi indispensable) de paramétrer sa voiture selon le tracé du circuit et les conditions météo (jetez un œil sur les photos). Il pleut ? No problemo ! Quitte à m'arrêter assez souvent au stand, je prévois plusieurs train de pneus à gomme tendre. Le circuit est sinueux ? Hop ! je choisis un aileron à faible portance et une boite de vitesse avec des rapports courts pour avoir plus de pêche dans les reprises... OK ! Bref, le seul véritable reproche que l'on puisse faire à ce soft concerne, je le répète, l'impossibilité de jouer à deux. Coté réalisation, fluidité, accélération, jouabilité, réalisme... on s'y croirait vraiment !

Fangiodada.

Après l'effort, le réconfort ! J'arrive deuxième et engrange un bon petit paquet de points qui me propulse en tête du championnat.



La version Game Boy a bénéficiée d'un énorme effort sur le plan de sa réalisation.

Malgré sa palette de couleur (!) très réduite (wouarf !), les contrastes sont excellents et le rendu de la vitesse est tout à fait honorable. Le seul reproche concerne la lisibilité du tracé, pas facile d'anticiper les virages. Bref, je conseille de tout cœur cette mouture qui a satisfait toute la rédaction !!!

ARCADE/ACTION

GREMLIN – 1 JOUEUR

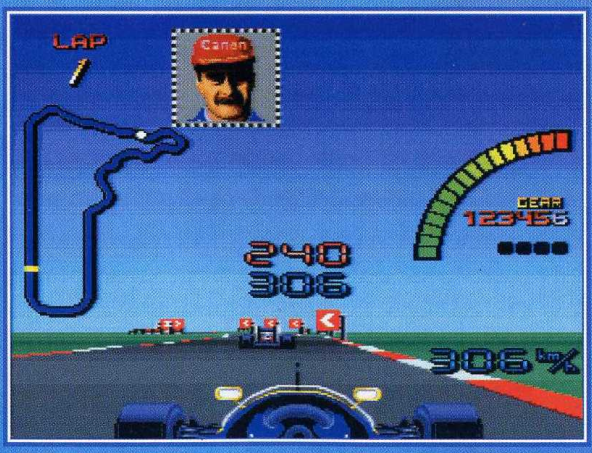
A coup sûr, une des meilleures simulations de F1 du marché. Accrochez-vous au volant... ça va très très vite !!!

GRAPHISME	90%
ANIMATION	94%
SON	90%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 89%

Y ETIEZ !!!

t alors que le chrono tourne.



Nigel roule devant vous pour vous montrer les bonnes courbes et vous apprendre à maîtriser votre vitesse. Dans cet exemple : Je suis trop vite.

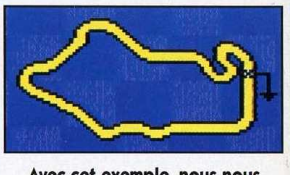
LA FI C'EST PAS DE LA TARTE

C'est ici que l'on choisit les réglages de sa voiture. Trois types de réglage : dure, moyen, souple.

Après des qualifs mémorables, je suis parvenu à prendre la pôle. Sortez l'appareil photo !!!

Ecoutez bien les conseils prodigués par Nigel. Ils vous seront précieux pour larguer tout le monde !

Je suis à fond de 6ème et pour l'instant tout va bien.La zone rouge complètement allumée.



Avec cet exemple, nous nous retrouvons sur le circuit officiel d'Angleterre : Silverstone.

Voici un exemple de circuit. Ici il s'agit du circuit de la principauté de Monaco.

Voici le trophé tant convoité par l'ensemble des coureurs. Pourtant, seul Nigel en profitera.

TEST

AERO THE ACRO-BAT

Depuis qu'on a déménagé de nos locaux , je suis obligé de me farcir le métro tous les jours. Alors pour pas m'ennuyer, je regarde les pubs collées aux murs. Soudain, l'une d'elles attire mon attention : venez à Fun Park Land, le pays des gens heureux ! Tien, tiens, intéressant. J'vais peut-être y faire un tour...

Bonus stage en Mode 7 : merci Pilotwings !

c'est la fête ! Une fois le boss du cirque passé, me voici dans le parc d'attractions. Ici, je m'amuse beaucoup surtout dans les grandes roues, les montagnes russes qui speedent un max et en lattant toujours autant d'ennemis... pas très sympas. Là, je me rends compte du soin apporté à l'animation d'Aéro, ainsi que du nombre allucinant de ses positions. La qualité des scrollings différentiels et la rapidité d'action sont parfaites et sans reproches. Après avoir battu une tête de clown géante, me voici dans les bois mystérieux de

Les passages secrets sont nombreux : trouvez les donc !

AERO LE RISQUE TOUT !

Dans le niveau trois, Aero teste avec beaucoup de courage, le saut à l'élastique. Fièrement il prend son élan, puis se rends compte de l'erreur qu'il a commise. Trop tard, le voici parti pour un bon bain au fond du trou ! Faudrait voir à réflechir, Aéro !

Le dimanche suivant, me voici tout fringant aux portes du Parc, affublé d'un costume de chauve-souris (une coutume, il parait). Fun Park Land est composé de quatre grandes sections. Un cirque rempli d'acrobates et de clowns ; une zone d'attractions avec les classiques grandes roues et tout et tout ; une forêt enchantée et un musée plein de mystères...

Des clowns assassins

Ma visite dans le cirque est une surprise car, à peine installé, deux clowns enragés me foncent dessus. Leur but : me tuer. Grâce à mon déguisement, j'ai heureusement la possibilité de sauter et de foncer en vrille sur mes opposants. Je leur inflige un KO, digne de Ray Sugar Leonard, au premier passage. A l'entrée, on me prévient que chaque niveau est divisé en cinq sections. Dans chacune, je dois réaliser un certain nombre d'actions annoncées en début de parcours.

Le premier stage m'oblige a détruire cinq plateformes étoilées... Bizarre non ? Après avoir accomplies mes bizarres missions (en comptant un sauvetage de demoiselle tout de même) et après avoir passé un bonus stage doté de rotations et de zooooomms d'enfer, je tends l'oreille et perçois tout à coup la musique entrainante des fêtes foraines. Génial, on va bien s'amuser.

C'est la fête

Je me rends enfin compte de l'ambiance sonore qui m'entoure :

Dès le niveau 1-2 il faudra délivrer Aeriel. Comme ça il ne vous reste plus que le dernier boss à battre !

Aéro The Acro.Bat est le dernier né des jeux de Sunsoft, éditeur bien connu pour ses réalisations sur la Megadrive (Batman

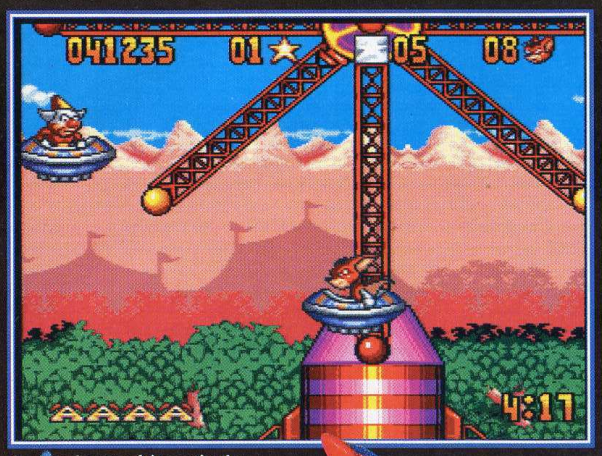
AERO : UN VRAI PHÉNOMÈNE

Notre ami Aero, ne possèdent certes pas la souplesse d'Aladdin, mais il se débrouille pourtant pas mal. Il multiplie les effets de style Aero peut aussi effectuer une vrille pour percer la garde de ses attaquants. Il peut aussi utiliser divers moyens de transports comme Acro.bat assure un maximum. Mais attention, la vie réserve parfois des moments difficiles. D'ailleurs, chaque fois qu'il lui arrive

AERO FLOTTE !!

Voici un petit bout du niveau deux. Heureusement car imaginez le désordre si on vous avait donné le niveau deux en entier. Après un bain forcé, Aéro devra traverser un tunnel pour rejoindre une échelle menant à la fin du niveau.

Facile non ???



La grande roue fait partie des nombreuses "joyeusetés" du niveau 2.

BONUS EN STOCK !

- Une clé pour ouvrir les portes.
- Une double-vrille, très utile.
- Un point d'énergie.
- Des points ! des points !
- Et encore des points !
- Une vie en plus. Super !
- Oh oui ! Oh oui ! des points !
- Sachez que : 20000 points...
- ...rapportent une vie gratuite !
- Du temps cette fois ci.
- Un projectile bien sympa.
- Voler pendant quelques instants

LES BOSS

BOSS 1 : deux frères jumeaux un peu trop haut placés !

BOSS 2 : une tête de clown qui essaie de vous chopper.

BOSS 4 : le boss final qui sème la terreur...euh récolte la tempête !

...plus de créations originales comme Aéro, Sunsoft se charge d'adapter bon nombre des plus grands succès de la Néo Géo. A venir : World Heroes et Art of Fighting.

Returns, etc.). Comme de coutume, les programmeurs ont exploité à fond les possibilités de la Super Nintendo.

Fun Park Land. De nombreux passages secrets remplis de bonus et d'étoiles s'offrent à moi. Chemin faisant, mon aventure me porte sur un tonneau dévalant une pente. J'attaque ensuite une cascade terrible, remplie de pièges. C'est à ce moment que je me dis que les graphistes d'Iguana sont de véritables artistes. Il n y a qu'à juger de la qualité des dégradés de fond et de la beauté des décors (au premier niveau, ça ne se voyait pas tellement. J'arrive sans trop de problèmes dans le musée, stade ultime de mes péripéties. Les décors et la musiques sont à tomber par terre. J'oubliais, les méchants sont de plus en plus... méchants et les pièges de plus en plus... euh... piégés !

Après cinq stages difficilement franchis, me voici face au boss ultime qui ne me donnera joie et délivrance qu'une fois battu...

Vilnero the Acrobat

Pas de boss au niveau 3, juste des chutes d'eau.

In extremis, Aero réussi la chute qui lui aurait été fatale vu la température réchauffée de l'ambiance !

Encore un passage secret, le jeu en est bourré.

Le dernier niveau est rempli de pièges, attention !

DE FOIRE

istoire d'impressioner la galerie. Mis à part sauter ou courir comme n'importe quel écureuil débile, monocycle ou encore les trains des montagne russe. Bref, au niveau des figures de style Aéro the e catastrophe, Aéro écarquille les yeux comme s'il c'était coincé un orteil dans une porte !

PLATEFORMES

SUNSOFT – 1 JOUEUR

Sans aucun doute l'un des meilleurs jeux de plateformes du moment. Conseillé à tous !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	93%
SON	96%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 92%

400 500

TEST

Sensible SOCCER

Jouer au foot, c'est sympa !!! Mais encore faut-il trouver le terrain ; engager les joueurs ; acheter les maillots, les crampons et le ballon, convoquer l'arbitre et son sifflet. Attendez, ce n'est pas tout, Il ne faut surtout pas oublier... les filles, pour la troisième mi-temps !!! Enfin bref, un match c'est pas toujours facile à organiser ! Moi, c'est simple, j'ai arrêté de me prendre le choux. Je joue à Sensible Soccer...

Dès qu'on allume la console, on remarque tout de suite que les sprites des joueurs sont minuscules... vraiment, vraiment minuscules ! Vous trouvez ça gênant, vous ? Moi non, car l'action n'en est pas moins hyper rapide et très précise ! Comme dit une pub bien connue des publiphiles, avec Sensible Soccer, "vous êtes dans le coup en cinq minutes" ! Bien sûr, comme toute simulation qui se respecte, Sensible Soccer vous permet de paramétrer votre jeu exactement comme vous le désirez. Vous avez au choix : les équipes nationales, les équipes de club, la durée des matchs, la difficulté, les schémas tactiques, les sauvegardes en mode tournois, les conditions atmosphériques, le championnat, la Coupe, les qualification pour la coupe du monde, etc, etc.

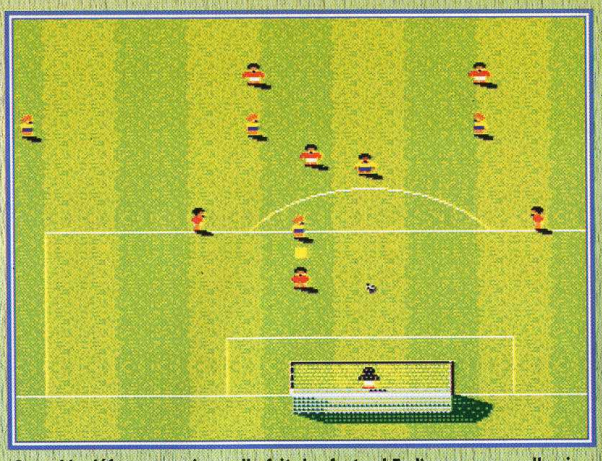
Et la jouabilité...?

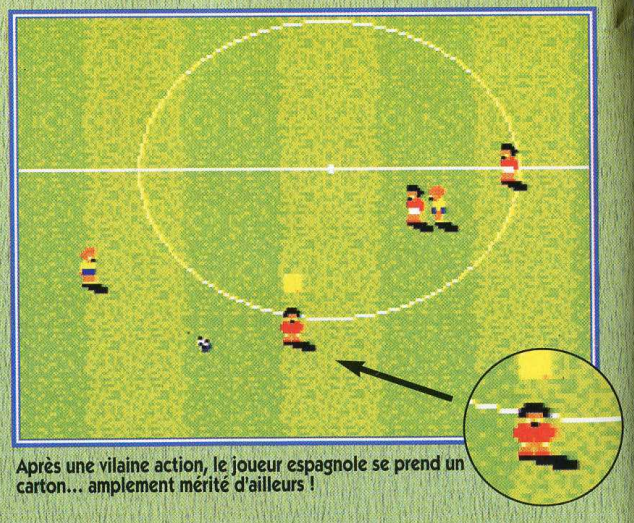
Avec cette version Super Nintendo, on retrouve exactement les mêmes sensations que sur les versions Amiga et Megadrive. Et quand on sait quel plaisir on éprouve à jouer sur ces deux précédentes versions, on ne peut que féliciter les programmeurs ! Vous l'aurez compris, la jouabilité est PHENOMENALE... et en plus, les différents coups sont très faciles à réaliser. Un bouton pour lobber, un autre pour tirer ou tacler et un troisième pour les passes. Simple, non ? Par contre, ne vous attendez pas à voir les joueurs faire des bicyclettes, des talonnades ou des reprises de volée hyper spectaculaires. Les sprites sont si petits et l'action si rapide, qu'il aurait été difficile de programmer de telles animations. Mais tout ça n'a que peu d'importance, car le plus important est là : le plaisir de jouer, tranquille dans son salon !!!

nous ! A noter aussi la possibilité de mettre de l'effet dans le ballon, c'est dure à maîtriser au début, mais plus efficace : tu meurs. Autre chose encore, dribbler est un jeu d'enfant, tellement la balle colle aux pieds. Ça ne plaira pas forcément à tout le monde mais en tous cas, on y gagne en jouabilité.

Grodadaballonron

Voici l'écran que l'on peut admirer avant chaque rencontre.


Quand la défense angoisse, elle fait des fautes ! En l'occurence, celle-ci est grave puisqu'elle occasionne un péno et un carton (bien joué !).

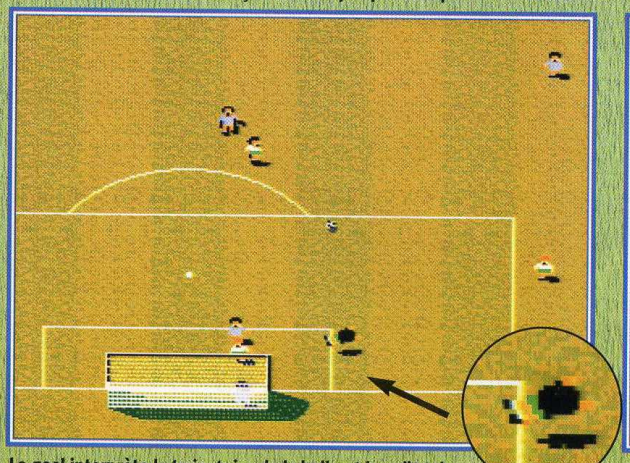

Après une vilaine action, le joueur espagnole se prend un carton... amplement mérité d'ailleurs !

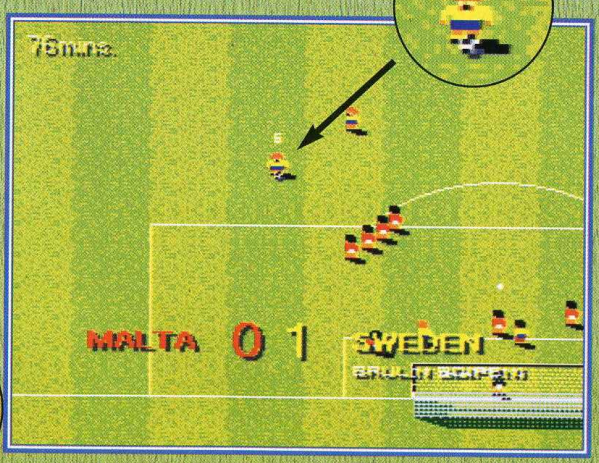
Le stade est en délire !!! Et le "speaker" hurle GOAL ! La france vient de marquer... malheureusement ça ne suffira pas pour remporter la victoire !

Si vous avez de bons yeux, un défenseur tacle un attaquant.

Des innovations...

Sony ne s'est pas privé d'apporter tout un tas d'innovations. Vous pouvez par exemple choisir la date de vos matchs. En hiver, les terrains sont plus durs, en été plus souples... Vous pouvez aussi pendant les arrêts de jeu changer de tactiques (4-4-2/4-4-3/3-5-2, etc.) ou mieux encore, faire rentrer à tous moments vos remplaçants pour apporter du sang frais en fin de match. Eh oui, on est des pros du foot,


Le goal interprète la trajectoire de la balle et bondit tel un chat sauvage et intrépide...pour rien car la balle va sortir !!!



Le mur se place selon les indications du gardien de but. Le tireur se concentre. Il va sûrement travailler son ballon : tout à fait Thierry !!!

SPORT

SONY - 1 À 2 JOUEURS

Comme sur Megadrive, l'adaptation Super Nintendo est excellente. Le meilleur jeu de foot sur cette machine.

GRAPHISME	77%
ANIMATION	91%
SON	82%
JOUABILITÉ	94%
DURÉE DE VIE	96%

INTERÊT 90%

400 500

DINGUE ! TRUCS & ASTUCES

APPELLE VITE LE

36 70 53 89 *

OU

36 70 JEUX *

C'est plus facile à retenir

CHOIX 1

Découvre TOUS les coups ULTIMES

- STREET FIGHTER II TM
- STREET FIGHTER II' TM
- STREET FIGHTER II TM TURBO

CHOIX 2

Découvre les ASTUCES et COUPS SPÉCIAUX de :

- MORTAL KOMBAT TM
- RANMA 1/2 II TM
- JURASSIC PARK D'OCEAN TM

CHOIX 3

Des MILLIERS d'autres TRUCS & ASTUCES

POUR TES CONSOLES **SEGA** TM et **NINTENDO** TM

SUPER NINTENDO – CODE DU JEU
ADVENTURE ISLAND – 1001 ; ADDAM'S FAMILY – 1002 ; ANOTHER WORLD – 1003 ; BEST OF THE BEST –1004 ; SUPER DOUBLE DRAGON – 1005 ; FINAL FIGHT – 1006 ; SUPER GHOULS'N GHOST – 1007 ; S UPER KRUSTY FUN HOUSE – 1008 ; MAGIC SWORD – 1009 ; MARIO PAINT – 1010 ; SUPER R-TYPE – 1011 ; STREET FIGHTER 2 – 1012 ; STREET FIGHTER 2 TURBO – 1013
NINTENDO NES – CODE DU JEU
ADVENTURE ISLAND 2 – 2001 ; BATMAN RETURNS – 2002 ; BATMAN 2 – 2003 ; BATTLETOADS – 2004 ; BIONIC COMMANDO – 2005 ; BUBBLE BOBBLE – 2006 ; DOUBLE DRAGON 2 – 2007 ; DRAGON BALL – 2008 ; DREAM MASTER – 2009 ; GHOSTBUSTER 2 – 2010
GAME BOY – CODE DU JEU
ADVENTURE ISLAND – 3001 ; BATMAN – 3002 ; BURGER TIME DELUXE – 3003 ; FORTIFIED ZONE – 3004 ; GOLF – 3005 ; KING OF THE ZOO – 3006 ; KIRBY'S DREAM LAND – 3007 ; MERCENARY FORCE – 3008 ; NEMESIS – 3009 ; PACMAN – 3010

CHOIX 4

CRÉE ta BOITE aux LETTRES

... et reçois en cadeau la technique ultime
DU FINAL PUNCH DE STREET FIGHTER II TURBO
tu peux échanger tes jeux et posséder ton propre répondeur .

* 8,76 francs l'appel puis 2,19 francs la minute sur toute la France.

TEST

SUPER TURRICAN

Se déplacer dans le monde de Turrican, c'est comme essayer de rejoindre le stand Banzzaï lors du Supergames Show un samedi ! Ça grouille de partout, on ne sait plus ou donner de la tête ! Seul avantage du Supergames : la violence est un peu moins présente. Alors que dans Turrican, une méga panoplie d'armes lourdes et des tonnes de munitions vous sont fournies pour vous frayer un chemin...

Pourquoi tant de haine et tant de violence ? Eh bien, tout simplement parce qu'un malade qui se prend pour le maître de l'univers vient d'envahir votre mère patrie. Non ce n'est pas la Terre cette fois-ci, mais peu importe, enfilez votre armure de combat "Turrican" et sautez à pieds joints dans l'action !

Il est vrai que dans l'ensemble le jeu demeure très classique. Shoot/-plateformes avec scrolling multidirectionnels. Mais n'oublions pas que les programmeurs ont de l'expérience. Ils ont fait leur armes sur Turrican 1, 2 et plus récemment sur le 3. Ne cherchez pas ces jeux, il n'existent que sur micro !

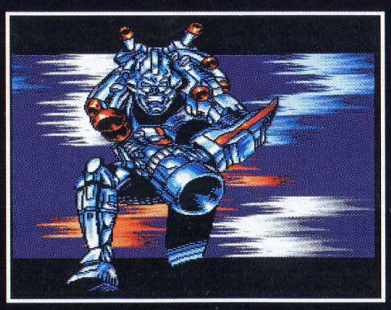
Alors, mieux ou moins bien qu'avant ? Et bien la réponse est... Mieux. Avec un grand "M" s'il vous plait !

En effet non content de reprendre les éléments essentiels des premières versions, cette mouture utilise à fond les capacités de la Super Nintendo.

Dans l'ensemble, l'action se résume à un mitraillage en règle des ennemis. Ne croyez tout de même pas que c'est aussi simple que ça. Il arrive, parfois, qu'emporté par votre soif de vengeance vous sautiez de corniches en plateformes, pour flinguer tout ce qui bouge ! Les douze stages (4 niveaux divisés en 3 sections) additionnent à eux tous plus d'un millier d'écrans illustrant vraiment un jeu extrêmement long et vaste et de surcroît, difficile.

Le premier niveau se déroule dans des plaines désolées au milieu des ruines, des montagnes et de cavernes mystérieuses. Première qualité du jeu : le fond sonore. La musique en Dolby Surround comme dans King Arthur World, c'est vraiment canon ! Mis à part ça, les graphismes sont correctes, les couleurs explosent, les dégradés, c'est de la folie et l'animation rapide et fluide vous ravira.

Le deuxième niveau vous mène dans une usine glauque regorgeant d'ennemis et de flammes, histoire de compliquer la tâche au valeureux guerriers que vous êtes. Le troisième niveau est nettement plus linéaire que ses prédecesseurs. C'est une course poursuite, sur un fond de montagnes enneigées et de mer de glace, contre des mammouths géants et des boules de neige qui vous précipitent dans le vide. Pouquoi pas ! Là encore, chapeau pour les graphistes, pour qui l'utilisation des couleurs n'a vraiment plus de secrets. Le dernier niveau est plus calme. En tout cas en apparence. Là vous avez droit à une ballade dans la base ennemie... On peut dire que les graphistes se sont largement inspirés d'un certain film (Alien pour ne pas le nommer). Mais là encore, c'est très beau et le son de plus en plus dément !



Une séquence cinématique au début du jeu vous expliquera le pourquoi du comment. du vil empereur qui décide de s'emparer d'une jolie planète et du gentil héros armé jusqu'au dent qui est pas content du tout ! Le héros, c'est vous ; le méchant, c'est votre voisin de palier qui met la musique trop fort la nuit !

Notre héros de métal vient de descendre dans une infractuosité. Attention ne prenez surtout pas les armes jaunes !

A la fin du niveau 1, votre habileté sera testée sur des plateformes mouvantes au dessus de la lave en fusion.

L'action s'intensifie et devient vraiment très chaude à partir du deuxième niveau. 'ttention !

Turrican : une bête de concours !

Notre valeureux Turrican bénéficie des derniers progrès de la science. Il peut rouler sur lui même, courir, sauter... très loin, tirer dans diverses directions et envoyer 2 barrières de lasers qui couvrent tout l'écran.

U LA RECHERCHE DES SALLES SECRÈTES !

une par page. C'est pour cela qu'il n'aime pas les jeux de voitures car on ne peut pas y faire de map. Quoiqu'il en soit, gardez un œil ouvert sur ce qui La créature, complètement à droite par exemple, est particulièrement infâme !! Conseil, cherchez bien, le jeu regorge de bonus, vies, salles cachées.

LES BOSS

Rotation et zooms seront la force de cette main géante que l'on a pu voir sur la version micro.

Ce boss [illegible] une sorte de Mecha tout dr[illegible]orti d'un dessin animé japon[illegible]

Cette grosse tête "rotationnera" et zoomera pour votre plus grand déplaisir.

Le dernier boss est un Alien géant, tout gluant. Heureusement qu'on a pas l'odeur !

Vos réflexes seront testés à fond sur ce train ! La caverne dans laquelle il roule est remplie d'aliens. Ca va cogner dur !

Ouh la la ! Qu'est-ce que c'est beau mes amis ! Du rose, du bleu, du violet, c'est vraiment magnifique ! Et une légende, une !

Dans ce niveau, on peut dire qu'on se croirait vraiment dans les décors d'Alien.

Vous risquez de piquer de nombreuses crises de nerfs à force de tomber de ces plateformes roulantes. Je le sais, j'ai tout casser !

Bref, Super Turrican est un jeu d'arcade attachant et vraiment superbe en tout point.

Mr Vilner (Tu ricanes ?)

Avant de voir le jour sur Super Nintendo, Turrican fut le héros d'une saga de trois épisodes sur Amiga commencée en 89. Ces jeux restent, encore actuellement, parmi les meilleurs dans leur catégorie !

Pris dans un éclair, notre valeureux Turrican vient de voir sa barre d'énergie descendre dangereusement.

PLATEFORMES

SEIKA - 1 JOUEUR

Pas de mystères, les grands micros demeurent excellents sur consoles. Un must de la catégorie action !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	92%
SON	93%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 93%

400 500

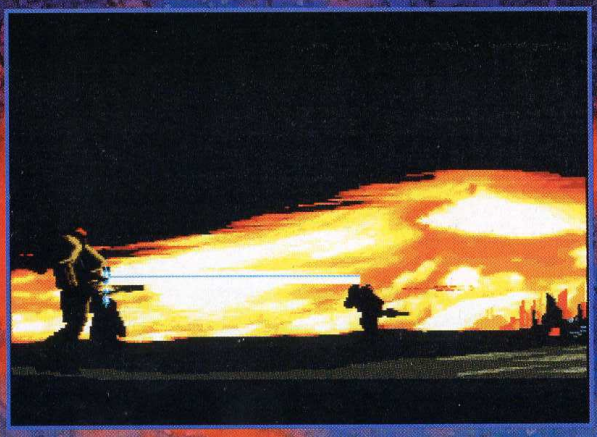
ACHAT
ECHANGE
LE MAX POUR TON FR
CLIC PHOTO VIDEO
Echange de Jeux
50 F sur S.N, MD
30 F sur GG, GB
CLIC PHOTO VIDEO
88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin
Nintendo et Sega sont des marques déposées

TEST

MECHWARRIOR

Janvier 3027 : cela fait dix ans que vos parents ont été assassinés par de vils guerriers de la Lance Noire. La L.N. est un cartel de mercenaires renégats qui sème la terreur dans tout l'univers. Pendant toutes ces années d'attente et d'entraînement votre soif de vengeance n'a cessé de croître. A bord de votre robot, vous vous lancez à la poursuite des meurtriers. J'en connais qui vont passer un sale quart d'heure !!

Un robot ennemi à midi. Envoyez les torpilles !



Un coin malfamé.

Commençons par un petit détour par l'option "entraînement" pour vous familiariser avec les commandes de votre Mech'robot. Là, vous pouvez guider votre engin en modes "vue de dessus", "vue du cockpit", vous pouvez aussi "locker" vos ennemis ou sélectionner les armes !

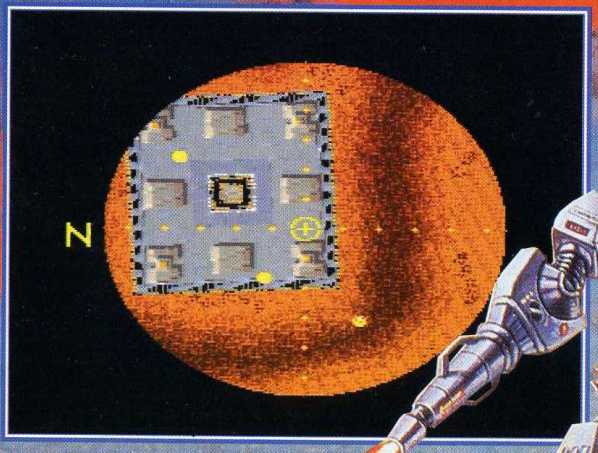
Vous voici maintenant dans une mégalopole futuriste. Un bar malfamé, mais musicalement cultivé (on y passe des musiques "jazzy"), attire votre attention. Là, vous faites d'intéressantes rencontres avec des gens du milieu et tirez d'importantes informations pour la suite des opérations. Cearle, par exemple, est un très bon conseiller et un ami précieux. Il vous aide à dénicher du travail (dur par les temps qui courent), via des contrats sur différentes planètes.

Le "Holovidéo" (sorte de magnéto du futur), vous met en contact direct avec des mercenaires amis. Le journal télévisé "News Net" est aussi une bonne source d'informations. Elle vous indique notamment que les mercenaires renégats sont recherchés par le gouvernement. Quelle aubaine !

Avant une mission, il est conseillé d'aller faire un tour du coté de votre Q.G. ! C'est ici que se prennent les décisions importantes, et que les informations circulent... De plus la possibilité de négocier vos contrats et d'obtenir de plus amples renseignements sur vos missions. Une fois le contrat signé, n'oubliez pas d'aller faire un tour dans le "Mech Complex". Vous pouvez améliorer votre armement ou blindage et effectuer diverses réparations sur votre robot. Mais attention plus le "Mech" est chargé, plus son poids augmente. Pour améliorer votre robot, un bon conseil, choisissez les missiles guidés. Bien évidement, tout cela n'est pas gratuit. Une bonne gestion de vos ressources pécuniaires, est la condition "sine qua non" pour acquérir les meilleures armes. Plus tard, avec encore plus d'argent en poche, vous aurez le choix entre plusieurs robots Mech, aux caractéristiques supérieures. A la fin de chaque mission, un rapport vous indique le nombre d'ennemis abattus. Bonne chasse à tous !

Louis Houng

Au loin, un des mercenaires de la Lance Noire. Comme toujours, une seule chose à faire... Balancer la purée !



Vue de dessus. Très pratique pour vous orienter et situer l'adversaire !

1 : voici le lieu où vous ferez les plus importantes rencontres.

1 : votre première rencontre avec les gens du milieu. Cearle est très bon conseiller.

1 : grâce au Holovideo, vous aurez les infos des mercenaires amis.

1 : une autre rencontre dans ce bar malfamé.

2 : dans le Q.G., vous négociez vos contrats...

... et disposez d'informations non négligeables pour la suite.

2 : négociez vos contrats à la hausse ! Mais n'abusez pas.

3 : le "Mech Complex" est l'endroit idéal pour effectuer vos réparations.

ARCADE/ACTION

ACTIVISION – 1 JOUEUR

Pompé sur le jeu Battletech, Mechwarrior propose un combat à mort ! Bonne utilisation du mode 7.

GRAPHISME	71%
ANIMATION	88%
SON	80%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	89%

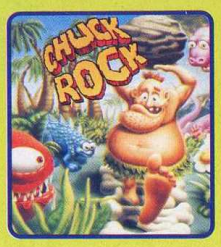
INTÉRÊT 86%

VIEUX FOSSILE,

MOI ?

Le petit héros préféré des jeux vidéo. Entre ses coups de bidon et ses lancers de rochers, il vous emmènera à travers une série de cinq mondes préhistoriques tous autant différents les uns que les autres.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02*
*2,19F/minute



MAINTENANT DISPONIBLE SUR

MEGA-CD

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SONY IMAGESOFT

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Chuck Rock is a trademark of Core Design Ltd. © 1992 Core Design Ltd. All rights reserved. MegaCD™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Game Boy® and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

TEST

DuckTales 2

La Bande à Picsou

-Oncle picsou ! réveille toi oncle Picsou !
- Qu'y a t'il mon petit Riri !
- J'ai entendu dire qu'au delà des mers et à travers les océans se cachent cinq trésors inestimables
-Connais-tu leur emplacement exact !
-Non Onc' Picsou, mais Flagada Jones sûrement !
_Allons le chercher !

LES AVEN

Voici la map d'un niveau. Je sais, la mode des maps revient en ce moment. En mecs pour plaire à tout le monde) et appeler le journal : Bouzzaï, le magazine notre idée première en vous parlant de jeu vidéos. Ce qui, vous

LE LONG VOYAGE !!!

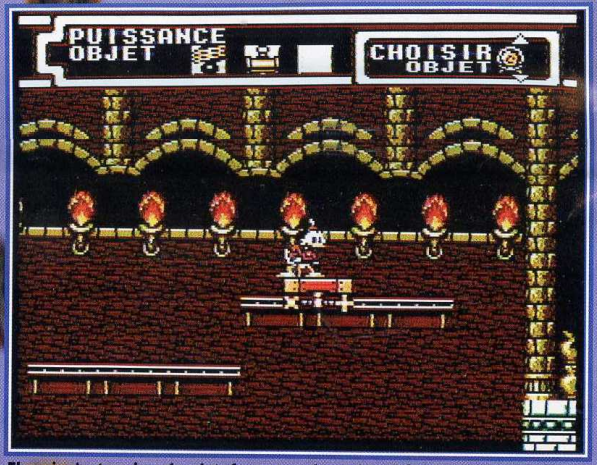
Je sais, on pourrait croire que c'est la même carte qui se répéte infiniment. Eh vous ne manquerez pas d'y repérer tout un tas de détails complétement différ Bénin, Ecosse, Berrmudes, Niagara. Et ce ne sont que que Armez-vous d'une pelle et d'un dose

Quelques 50 mètres de là, Flagada lave tranquillement son hélico en chantant : "C'est le plus puissant de tout les canards ! Picsou ! Picsouuu ! Il vaut des milliards ! en or en dollar !".
-Ah que cela fait du bien d'entendre ma chanson ! Cela doit bien faire cinq ans que je ne l'avais pas entendu... Enfin bref. Hep, Flagada !
-Oui m'sieur Picsou ?

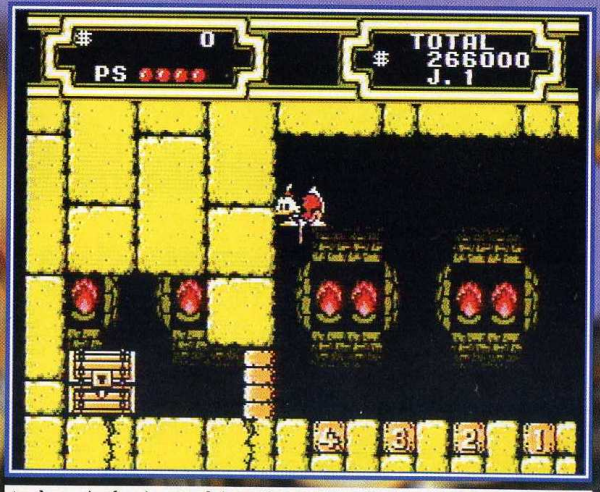
Attention Crapauds

-Connais-tu les emplacements des cinq trésors dont ma vaguement parlé Riri ?
-Que oui Oncle Picsou ! Je peux même vous y conduire !
-Allez ! en route pour l'aventure !
Dans la première aventure, du coté des chutes du Niagara, je suis amené à combattre des crapauds. Normal, ils me prennent pour des mouches ! Evitez aussi les plantes carnivores (pas très commode !).. N'oublions pas de ramasser les bonus, en élucidant certaines énigmes qui me rapproche peu à peu du premier trésor. Une fois à la fin du niveau, il ne me reste plus qu'à passer un obstacle : un homme en flammes. Après quelques sauts "pogos" sur sa tête et quelques coups de canne fétiche, il est vaincu. Et je peux enfin jouir de mon premier trésor.
Tout au long des mes aventures, j'ai soigneusement noté, l'emplacement d'un magasin pour me ravitailler en énergie, "continue", étoiles supplémentaires et coffre fort pour garder l'argent récupéré lors des stages...

Voici un des nombreux leviers que Picsou devra actionner pour s'ouvrir le chemin de la sortie... On s'y perdrait !!!



Eh oui, c'est un jeu de plateformes... donc rien d'étonnant d'en rencontrer un bon paquet tout au long des tableaux.



Après avoir réussi cette énigme impossible, Picsou pourra s'emparer du gros coffre rempli de pognon.

Direction l'Ecosse

Après m'être équiper de quelques accessoires supplémentaires, je prends la route de l'Ecosse. Là, je dois retrouver un trésor dans un château hanté d'où personne n'est jamais ressorti. Aux premiers abords du manoir, tout semble normal mais après... quel histoire. En effet, en l'espace de quelques minutes, je suis obligé de me battre contre des nains fantômes et d'autres esprits frappeurs. Un peu plus loin, des chevaliers du Moyen Age m'attaquent en traître en sortant des murs. Après ces quelques rencontres, j'arrive enfin au trésor, lorsqu'un sorcier me m'envoie des sorts sous forme de décharges électriques. J'ai vaincu certes, mais je vous explique pas la coupe

C'EST LA NOUVELLE ANNÉE ?

NOUVEAU C'EST AUSSI LE NOUVEAU 3615 KONSOL

NOUVEAU C'EST ÉGALEMENT UN NOUVEAU MOYEN POUR CONNAITRE TOUS LES TRUCS & ASTUCES DE TES JEUX 36 70 53 89*

8,76 PUIS 2,19 LA MINUTE

TURES D' ONC' PICSOU !

, au début on voulait mettre plein de photos de mannequins partout (Cindy, Claudia et aussi des
s mannequins dans toutes les pages. Avouez que ça vous aurait branché, non ? Mais on revient à
conviendrez, ne nous empêche pas de mettre des photos de mannequins... (non ?)

n non, j'affirme le contraire !!! Si vous regardez avec attention toutes ces cartes,
s qui vous prouveront bien qu'elles sont dissemblables !!! De droite à gauche (si si) : Egypte,
es uns des lieux que Picsou devra explorer pour trouver les cinq trésors.
nuile de coude pour lui donner un coup de main !!!

Malgré son grand age, le vieux Picsou garde la grande forme. Rien ne l'arrête, pas même une bonne partie d'escalade dans les pyramides !

220 volts que je me paye.
Quelques milliers de kilomètres au sud de l'Ecosse, Flagada m'emmène visiter les Pyramides d'Egypte où est caché un couteau magique : celui du pharaon Kufu. Prenant mon courage à 2 pattes, j'entre. Comme à l'accoutumée le comité d'accueil ne se fait pas attendre. Des statues tentent de m'écraser sous leur poids. Allez, j'en passe et des meilleurs, mais au bout du compte j'ai finalement trouvé le chemin conduisant au trésor.

Voyant que le climat tropical n'était pas trop adapté à ma petite personne, Flagada ma propose une ballade en mer. Comme vous vous en doutez des tas d'ennemis bizarres m'obligent à jouer du canon pour m'ouvrir certains passages... avant de me retrouver face à un pirate (genre Sam le pirate mais en plus coléreux !) qui m'en veut d'avoir tué tous ses moussaillons. Celui-là j'ai pas mis longtemps à l'éclater. A moi le quatrième trésors ! D'après ce que Flagada m'a raconté, le dernier se trouve au milieu d'un océan sur "Mû". Cette île cache un terrible secret concernant "l'Atlantide". Une végétation dense et infestée d'ennemis plus bizarres les uns que les autres couvre Mû. A peine débarqué, des hommes de pierres, des d'hippocampes et un robot m'attaquent. Le cyborg, ça n'a pas été du gâteau. Pour le battre, je lui balance une pierre puis saute sur son antenne. Le dernier trésor est à moi.

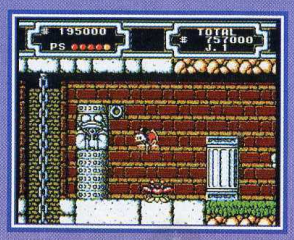
Juste à ce moment, mon pire ennemi me lance un ultimatum : je dois absolument le retrouver sur le bateau avec les cinq trésors si je veux revoir Zaza en vie... Eh bien mes ailleux, je vous raconterai la fin un autre jour ! Duck Tales 2 bénéfécie comme son prédécesseur de splendides graphismes. Les énigmes de cette version sont très énigmatiques (si vous voyez ce que je veux dire) et il vous faudra beaucoup de temps

Armé de sa canne de vieillard, Oncle picsou s'apprête à écrabouiller un gentil batracien.

Entre les niveaux, achetez des objets intéressants.

avant de trouver la carte complète du dernier trésor secret.

Michaël L'aventurier



De nombreuses enigmes sont au rendez-vous.

ARCADE/ACTION

CAPCOM – 1 JOUEUR

Pas mal pour une suite. Capcom nous déçoit rarement et une fois de plus c'est une réusite !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	86%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 90%

250 350

ÇA BOSS FORT !!!

BOSS 0 : Le premier boss n'est pas bien méchant, normal !

BOSS 1 : très difficile, sauf quand on a la technique.

BOSS 2 : très facile, même sans technique.

BOSS 3 : Dans cette salle noire, une rencontre au sommet.

BOSS 4 : Même s'il est tout vert, ce boss ne vous lachera pas.

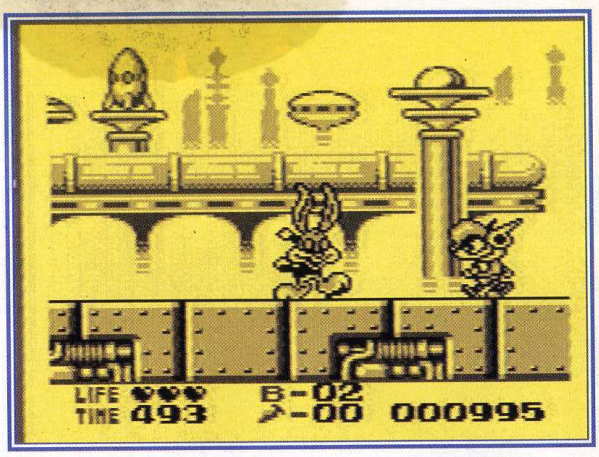
BOSS 5 : l'ultime rencontre qui vous apportera argent et gloire.

TEST BOY

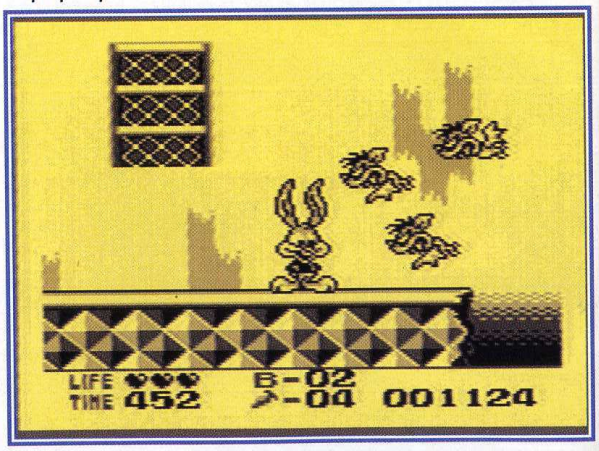
TINY TOON Adventures

MONTANA'S MOVIE MADNESS

-Bon, les enfants je dois vous le dire, ça va pas du touuuut ! Les Simpson's diffusés par Canal Plus battent toutes nos records d'audience ! Comme il est inconcevable de continuer à ce rythme, mes supérieurs et moi-même, avons décider d'innover ! Pour une fois. Bob (notre producteur !), a eu la brillante et génialissime idée de s'associer avec la compagnie Konami pour créer un nouveau jeu sur Game Boy qui portera le nom de Tiny Toons 2 !

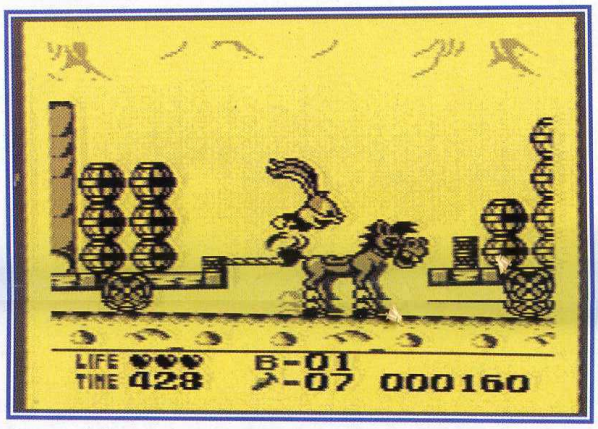


Notre gentil lapin rigole mais cet ennemi ne rigole pas lui. Attention ! Le plus simple pour passer ce niveau est de rebondir sur la tête du dit ennemi !



Vous vous faites attaquer par des chauves souris. Au lieu de risquer votre vie, il est souhaitable de fuir.

Vous êtes presque arrivé à la fin du jeu. Il reste juste à battre le boss 4, ce qui n'est pas une mission facile !



On se croirait en plein Far West : Un lapin qui se ballade et qui fait du rodéo sur un canasson, c'est pas banal !

Buster Bunny, devra combattre Montana Max dans quatre scénarios de films. En effet, Buster Bunny fait d'abord un tour au Farwest, au Japon chez les Samuraï, dans un film de sciences-fictions et finalement dans un film d'horreur façon "Dracula" ou "Frankeinstein" ! Chouette, non ?

-je pense que je me suis fait bien comprendre les enfants alors en route.

Dans le Western Buster se trouve près d'un saloon. Une armée de cowboys tente de le tuer. Pour les éliminer, sauter sur leur tête en essayant de ramasser un maximum de carottes. Elles donnent une vie si vous en ramassez cinquante. Dans le dernier combat du film, Buster lutte contre Le cowboy Montana Max en sautant de cheval en cheval. Coupez elle est bonne...

Eh les gars c'est pas sérieux tout ça ! Vous avez déjà vu un vaisseau spatial dans un film de samuraï ! Allez vite ! Pendant qu'on perd du temps et de l'argent cette fripouille d'Homer Simpson est en train de se faire un pognon pas possible !

Action : Bon là Buster, tu arrives en Extrême Orient. Alors que tu prenais les asiatiques pour des gens extrêmement accueillant, ils se jettent sur toi avec leur sabre. Bien sûr Buster n'est pas le dernier des abrutis, et grâce à son coup de pied paralysant, il fait la loi. Au finish vous affrontez Montana et sa grenouille lanceuse de mouche...5,4,3,2,1 coupez ! elle est bonne, on la garde.

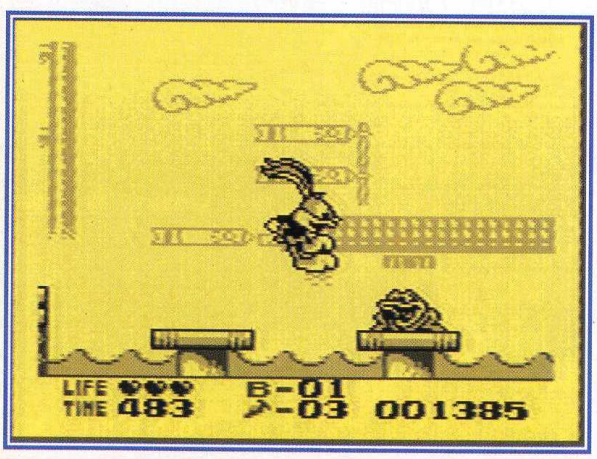
Quelques part dans le futur, tu dois combattre des robot-canard futuristes et comme tout les films de sciences fiction, tu as l'occasion de piloter un vaisseau spatial avec lequel tu dois éviter de nombreux pièges et obstacles. Après avoir battu de nouveau Montana Max vous pouvez une fois de plus participer à une épreuve qui vous donne un continue.

Dans le chateau hanté vous combattez une horde de morts-vivants, vous devez aussi éviter les chauves souris "vampires", avant de combattre un Montana Max matiné de Frankeinstein.

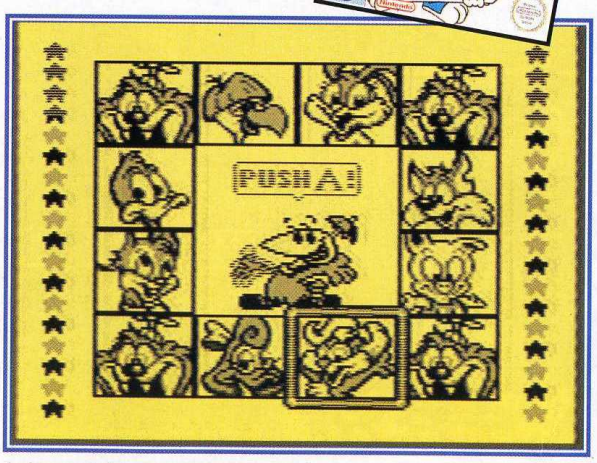
-Bon les enfants on a bien travaillé pour aujourd'hui. Je vous souhaite une bonne soirée et à demain pour tourner la fin du film.

Tiny toons 2 est encore une fois un bon jeu de plateformes. Les graphismes sont très bien travaillés et le jeu est plutôt hard à terminer. Bon, c'est bon ! On arrête aussi le test !!

Michaël le testeur albinos.



Il ne faut pas tomber dans le vide sinon c'est la mort assurée. Il ne faut pas non plus se frotter à ce crapaud qui vous attend bien sagement.



Le bonus du jeu : vous pouvez gagnez beaucoup de choses que je vous laisse le soin et le bonheur de découvrir !

PLATEFORMES

KONAMI – 1 JOUEUR

Qand les Tiny Toon débarquent sur la Game Boy, la petite portable chauffe ! Normal, avec les Tiny c'est l'aventure.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	87%

INTERÊT 89%

200 300

Nintendo®

GAME BOY™

LE PARADIS AU CREUX DE LA MAIN

pinball DREAMS

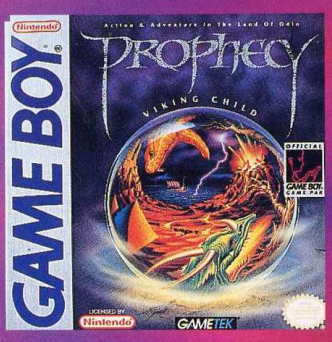
Extra - Fantastique - Le flipper super-rapide est de nouveau la grande mode, et pour certains il représente le seul et le vrai jeu électronique.

Les jeux sont impressionnants, la tension intense, lorsque vous essayez de battre le haut-score. Proclamé être le seul flipper pour jeux vidéos qui vaille la peine d'être joué sur le Game Boy, Pinball Dreams est la sensation ultime, qui se joue à cent à l'heure.

TESSERAE

"Facile à jouer mais difficile à maîtriser", Tesserae consiste en un ensemble de carreaux formant des mosaïques, qu'il faut effacer de l'écran en retournant un carreau sur un autre, ceci en une série de coups verticaux, horizontaux ou diagonaux. Votre stratégie doit être de trouver le moyen le plus facile et le plus rapide de faire disparaître tous les carreaux dans les temps.

PROPHECY VIKING CHILD



Vous êtes le jeune Brian. Votre objectif est de retrouver et battre les 8 apprentis assoiffés de sang de Loki. Pour ce faire vous devrez vous tailler un chemin à coups d'épée au milieu de centaines d'adversaires bizarres et fantastiques. Votre quête vous conduira dans 8 mondes terrifiants peuplés de villages inconnus, de forêts étranges et d'étendues de lave en fusion.

Votre quête sera entravée par de nombreux pièges mortels.

the HUMANS

Remontez au temps de l'âge de pierre, à une époque où ces nigauds de Néandertal vivaient en tribu.

L'intelligence était tout en bas de la liste des priorités de l'évolution, et ça se voyait!!!

Dans leur lutte naïve contre l'extinction, LES HUMAINS ont dû faire preuve d'un esprit d'équipe, tant pour découvrir le feu, les armes, la roue que pour résoudre toute une série de problèmes de la vie courante.

Vous devez terminer chaque niveau en conservant en vie le plus grand nombre d'hommes de votre tribu qu'il vous sera HUMAINE-ment possible.

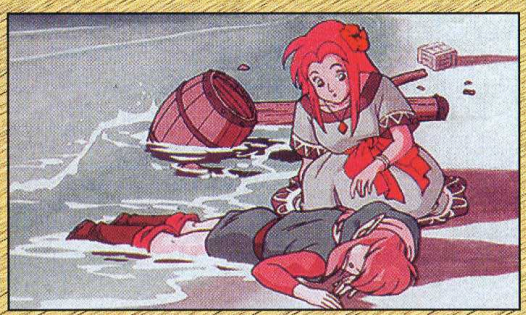
Avec les Humains de Gametek le seul chaînon manquant c'est vous!!

Original Nintendo Seal of Quality™

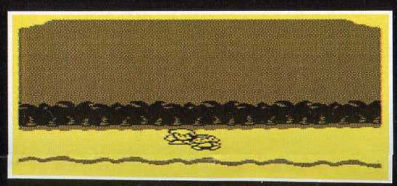
GAMETEK

TEST BOY

ZELDA



Je me présente : Lion, le roi de l'aventure. La dernière fois j'me baladais sur Super Nintendo, j'ai bouté l'infâme Ganon de mon doux pays d'Hyrule. Après un repos bien mérité, je me remets à bord de mon frêle esquif à la recherche de nouvelles aventures. Ce que je n'avais pas prévu, c'est la terrible tempête qui m'a surpris pendant mon sommeil...



La Game Boy nous propose pour une fois une intro super sympa avec des dessins superbes. Notre ami sur son radeau, pris de surprise par une tempête, s'échoue sur une île. Mademoiselle Marine le trouve allongé sur une plage.

Une énorme vague envoie par le fond mon petit bateau... J'ouvre les yeux encore un peu hébété. Je suis dans une petite pièce aux cotés de la Princesse Zelda et Mario ! Mais quelques chose ne tourne pas rond ! J'ai cru voir mes deux amis mais en fait, les deux personnes aux pieds de mon lit se nomment Marine et Tarkin. La demoiselle m'a trouvé échoué sur la plage de l'île Cocolint... Après m'avoir rendu mon bouclier (j'ai bien fait d'y faire graver mon nom !), Tarkin m'indique le chemin de la plage car je veux en plus retrouver mon épée.

Après une courte visite du village des Mouettes, je me dirige vers la fameuse plage en évitant d'étranges monstres qui en veulent à ma personne. Par chance, je retrouve mon arme. C'est le moment que choisit un étrange hibou pour me dire...

L'AVENTURE CONTINUE...

Ce que je ne sais pas encore, c'est que cet hibou je le rencontrerai souvent durant mon aventure. Qu'il me parlera du Poisson-Rêve, un animal étrange enfermé dans un œuf. Et que je devrais trouver huit instruments magiques pour le réveiller.

Mais aujourd'hui je peux le dire, je ne sais pas non plus que je dois trouver ces instruments dans huit donjons éparpillés dans l'île. Là, je dois aussi trouver de nombreux objets qui me serviront pour mon aventure. Un bracelet qui m'aide à soulever pas mal de choses, une pelle pour découvrir les souterrains secrets. Il y a aussi un baton de feu pour enflammer mes ennemis et une plume qui me rend plus léger que le vent. Bon je ne vous donne pas toute la liste, mais sachez que beaucoup d'objets vous aideront dans votre quête.

TON INSTINCT TU SUIVRAS

Pour parvenir à mes fins, je peux aussi parler aux personnages qui croisent ma route. Ils sont d'ailleurs nombreux. Tant mieux, comme cela je récolterai un max d'informations et d'objets. Très important, je ne dois pas hésiter à fouiller un peu partout par plaisir, certes, mais aussi par nécessité.

Dans Zelda, le plaisir vient aussi des graphismes superbes et des animations magnifiques. Elles mettent en valeur les splendides décors et les ennemis obnubilés par votre mort.

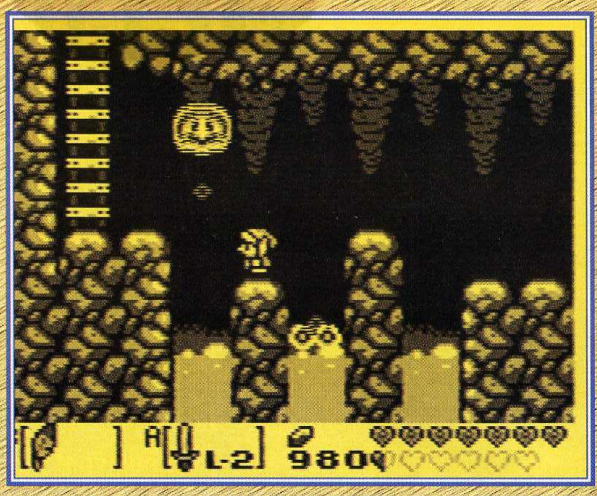
Le plaisir vient aussi de la maniabilité, un peu spéciale, sur la Game Boy. Comme vous le savez tous, deux boutons ornent la petite portable. Il était donc difficile d'attribuer toutes les fonctions aux deux boutons. Vous pouvez donc les définir librement en passant par le menu.

D'autre part, si jamais vous vous sentez seul, loin de vos amis : appuyer sur Select pour voir le chemin parcouru sur l'île de Cocolint. Libre aussi à vous d'entrer dans une cabine téléphonique pour passer un coup de fil à "Pépé le Ramollo" qui vous aidera si vous êtes coincé.

Les musiques reprennent les thèmes des grands hits Nintendo comme le Zelda de la Super Nintendo ou Sim City.

Enfin, dites-vous que votre aventure sera superbe, longue et qu'elle vous tiendra en haleine jusqu'au bout. Vous devez trouver des dizaines de petites astuces, des dizaines d'endroits cachés et des centaines de Rubis.

Mr Vilner alias Lion l'aventurier !



Originalité de cette version : de temps en temps vous devez à faire des tours dans des scènes d'arcade super sympa.

Dès le début du jeu vous vous retrouvez dans la maison de Marine et Tarkin. Ce dernier vous rendra votre bouclier.

Voici un dongeon. Il y en a huit.Ils recellent des pièges machiavéliques inventés par les malins de chez Nintendo.

La forêt enchantée cache de nombreux secrets.

Le village des animaux est "jumeau" avec le village des Mouettes.

ARCADE/AVENTURE

NINTENDO – 1 JOUEUR

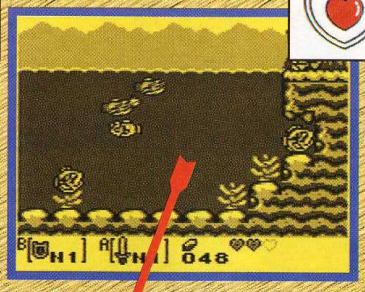
Carrément démen ! Zelda est sans doute l'une des meilleures cartouches disponibles sur Game Boy.

GRAPHISME	92%
ANIMATION	88%
SON	94%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	91%

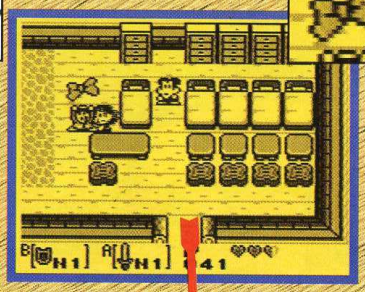
INTERÊT 96%

Dans la forêt enchantée se trouve le champignon. A quoi vous servira-t-il pour la suite ?

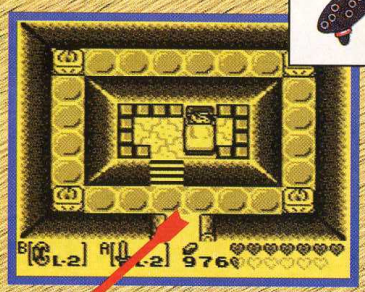
Moyennant quelques argents, vous ferez une partie de pêche. Un quart de coeur est caché là !

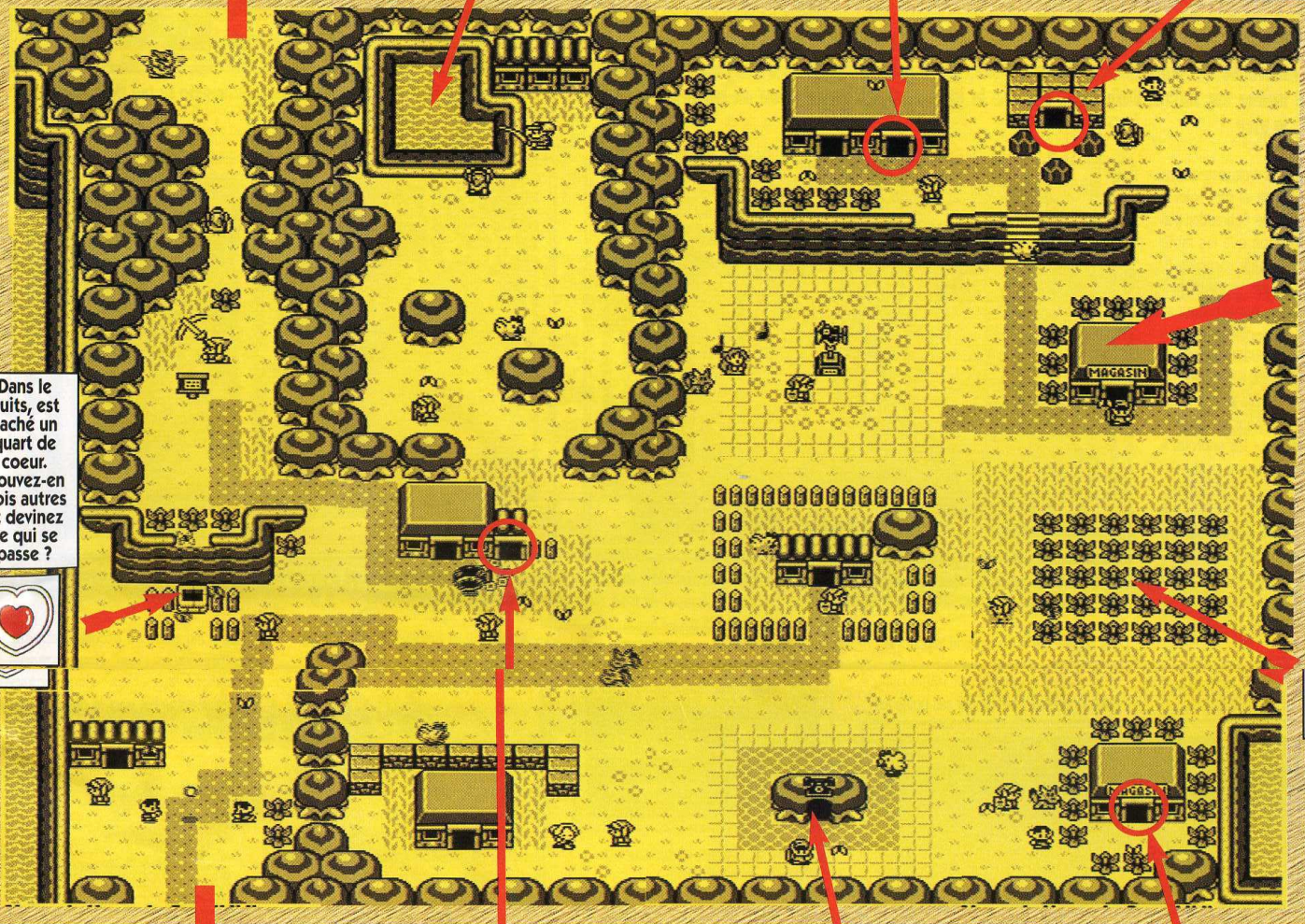


Echangez le Yoshi contre le ruban auprès de la mère des quadruplés.



Dans le temple des rêves se trouve l'Ocarina. Trouverez-vous la solution ?

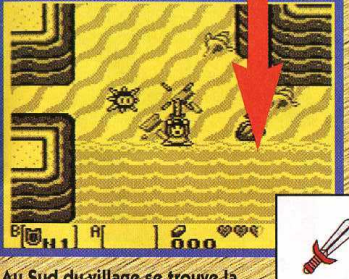




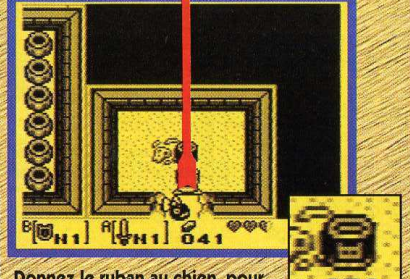
Dans le puits, est caché un quart de coeur. Trouvez-en trois autres et devinez ce qui se passe ?

Faites vos achats dans le magasin : bombes, pelle et arc sont très importants !

En cherchant bien vous trouverez un coquillage secret. Trouvez-en 20 et...

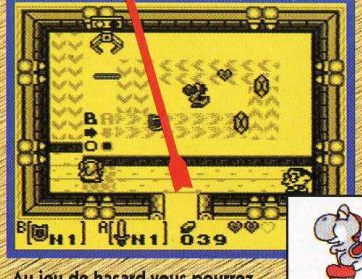


Au Sud du village se trouve la plage. Vous y trouverez votre superbe épée !



Donnez le ruban au chien, pour récupérer de la "bouffe" pour chien, bien sûr !

Pepe le ramollo habite dans la maison à gauche mais n'est joignable que par téléphone. Ses conseils sont utiles !



Au jeu de hasard vous pourrez gagner une poupée Yoshi. Populaire ce petit !

Voici le plan du village des Mouettes. Vous y reviendrez souvent car c'est un endroit essentiel dans le jeu.Il renferme de nombreux secrets et ses habitants sont toujours prêt à vous aider. Avouez qu'on a fait fort ce mois-ci pour un jeu Game Boy. Mais une fois que vous jouerez à Zelda vous ne pourrez plus vous en passer, croyez-moi !

Notre héros possède les mêmes aptitudes que sur la Super Nintendo...

...mais il possède de nouvelles positions totalement inédites, cool non ?

Il peut par exemple sauter par dessus des trous ou encore plonger dans l'eau !

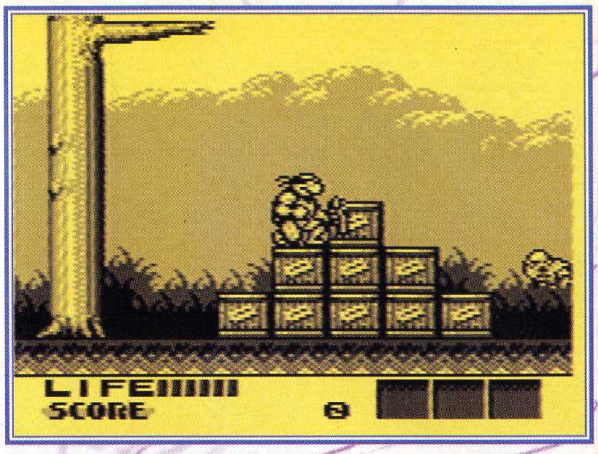
ACTION(S) !

TEST BOY

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES III

Radical Rescue

Ces satanés tortues, on pourra dire qu'on les a bouffées à toutes les sauces. Je ne m'amuse même plus à compter le nombre de versions déclinées en arcade, sur Super Nintendo, sur Megadrive, sur Game Boy, sur Nes et même sur micro. Enfin bref, comme le jeu est signé Konami, on en redemande, mais c'est vraiment par vice !



A peine arrivée à l'entrée de la base, Michaelangelo se fait déjà attendre par un garde bien planqué.

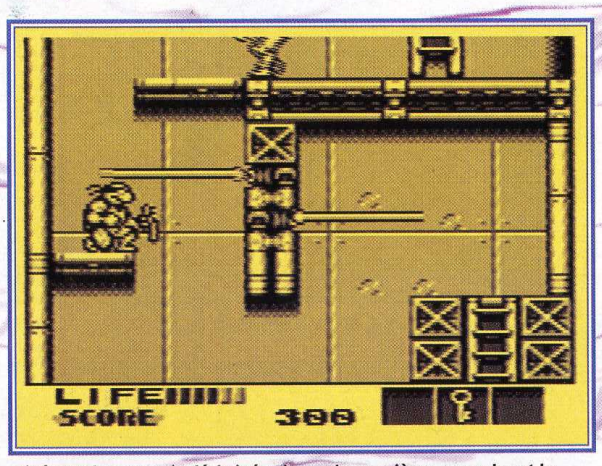
Cette fois-ci, trois des quatre tortues ninja se font enlever par l'ignoble Schredder (j'ai l'impression que les mots ignoble et Schredder sont indissociables !). La quatrième Michaelangelo va devoir tant bien que mal partir à la rescousse de ses potes.

Première approche de la base et premier réflexe : appuyer sur Select. Une "map" de la base ennemie s'affiche. Elle est immense la base ! heureusement pour se repérer, des points noirs indiquent les endroits à visiter pour avancer dans le jeu.

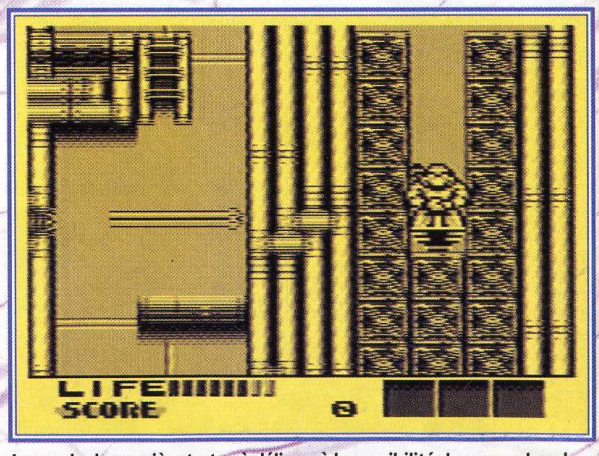
Game points

La recherche mise à part, Tortues Ninja 3 est un jeu de "plateformes/baston" classique, superbement réalisé. Une fois les tortues délivrés, le joueur peut les utiliser d'autant plus que chacune possède des capacités particulières.

Michaelangelo peut planer dans les airs, Leonardo peut creuser le sol etc...



Mis à part les ennemis déchainés, de nombreux pièges encombrent le chemin tortueux de nos Tortues Ninjas.



Leonardo, la première tortue à délivrer, à la possibilité de creuser le sol en tournant sur lui-même.

Dans l'ensemble le jeu reprend le principe de la saga des Shinobi, sur Game Gear, dans lesquels il faut délivrer ses potes les ninjas pour pouvoir les utiliser.

Ici les tortues sont enfermées en prisons et la clé est au fond d'un puits... Non ! je voulais dire, les clés sont gardés par des boss bien sûr !

Nos tortues vengeresses ont la possibilité de frapper de leurs armes respectives (saï, baton, sabre, nunchaks), elles peuvent aussi sauter dans les airs et envoyer ballader leurs ennemis d'un coup de pied sauté à la Feil Long. Nos héros peuvent aussi grimper aux échelles et se baisser, lâchement, pour éviter un mauvais coup !

éviter un mauvais coup !

Une fois délivrées, choisissez la tortue de vos exploits.

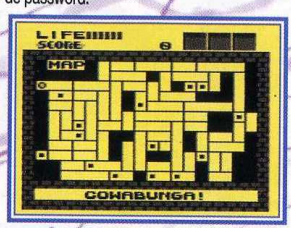
View points

Au point de vue de l'animation, rien de bien transcendant, le strict nécessaire, quoi. Au niveau des graphismes, rien à dire, c'est du konami bien propre sur lui. Le son : toujours et encore un excellent travail. Enfin la durée de vie, c'est tout cool grâce à la présence de password.

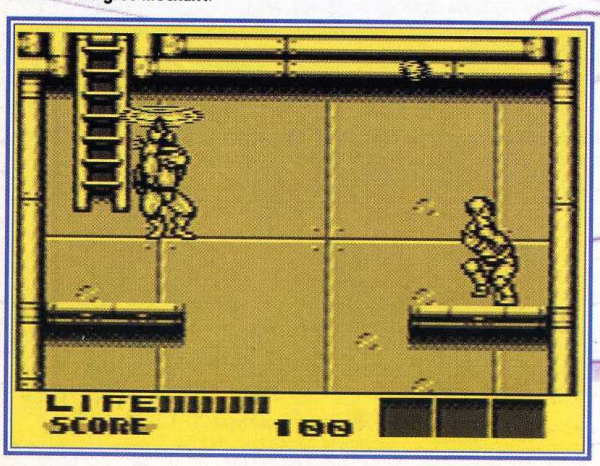
Turtles 3 est donc un excellent titre qui équillibre bien les deux genres (Arcade/Recherche) pour le plaisir de tous. A quand une suite !?

Leonardo vilner

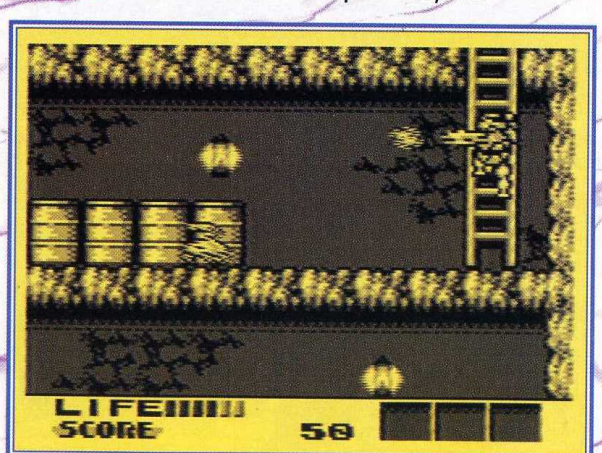
Tel un Fei Long déchainé, Michaelangelo tente d'asséner un coup de pied chassé à ce gros méchant.



Voici le plan de la base ennemie : impressionant, non ?



Avec son nunchak, Mike plane comme un petit "zozieau". Chaque Tortue à son petit truc à elle.



Sur l'échelle, vous pouvez balancer des shurikens, cool non ? Dommage qu'on ne puisse le faire à pied.

ARCADE/ACTION

KONAMI – 1 JOUEUR

Les tortues reviennent une fois de plus pour le bonheur des petits et des grands. Super !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	84%
SON	89%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	92%

INTÉRÊT 89%

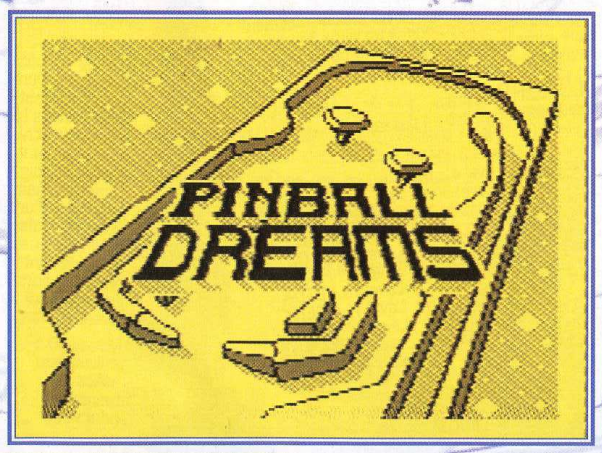
TEST

PINBALL DREAMS

Que les amateurs de flippers (billards électriques pour les respectueux de la langue française) se leve ! Votre vœux le plus cher vient d'être exhaussé par Gametek. La conversion de ce super hit Amiga sur votre portable 8-Bits favorite est d'ores et déjà disponible. Plus la peine de se ruiner au bistrot du coin, il vous suffit maintenant d'acquérir Pinball Dreams pour nourrir votre Game Boy.

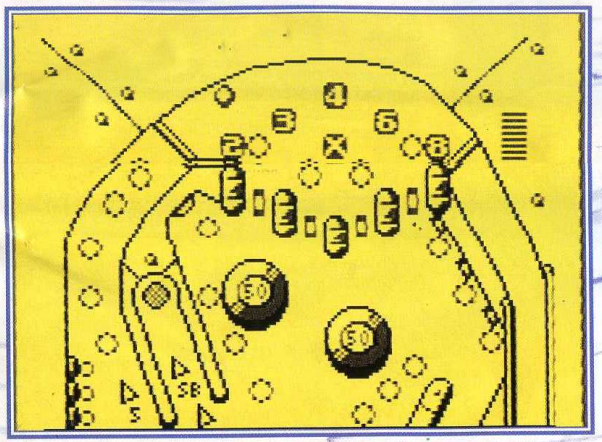
Pinball Dreams vous propose de vous défouler sur trois flippers différents : Ignition (le futuriste), Steel Wheel (le train) et Graveyard (le cimetière). Pour ma part, je préfère Ignition (mais c'est bien connu, les goûts, c'est comme les couleurs...). Chacun des flippers demande une technique particulière pour gagner le plus de points possible, obtenir les extra-ball, le special et bien d'autres bonus. C'est pourquoi il vous faudra négocier au mieux les bumpers, les cibles et les élastiques qui accélèrent la bille. D'autre part, les flippers scrollent verticalement sur environ trois écrans.

Pinball Dreams offre toutefois des graphismes assez moyens, ce qui a permis d'un autre côté d'améliorer l'animation et la



Un flipper en 3D pour la page de présentation.Pas mal !

étant de 144 x160. Autre inconvénient le jeu ne peut se jouer à plusieurs (même pas chacun son tour !). On ne peut donc pas se mesurer aux copains. Par chance, Pinball Dreams possède aussi des qualités, comme par exemple sa prise en main immédiate.

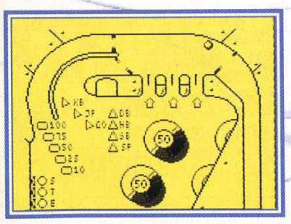


Pas mal le flip... Avec la ribambelle de champignons, de couloirs et de cibl, on doit passer pas mal de temps avant de claquer !

rapidité de la bille qui est d'ailleurs inexorablement attirée vers le bas (ça doit être la pesanteur. Heureusement, une quille au milieu des flippers vous permet d'éviter de temps en temps une "cave" (terme pointu des pros du flipper au moment où il perde la bille directement sans la toucher). De plus, il est possible de "bourrer" (secouer) le flipper en appuyant soit sur la touche Select, soit sur la touche B. Le but de cette manœuvre consiste à modifier la trajectoire d'une bille. Vous verrez alors un léger tremblement du flipper. Mais attention au tilt !

ARRETE DE FLIPPER !

Contrairement aux versions micros, Pinball Dreams ne propose que trois flippers au lieu de quatre. Ceci dit, il est évident que la version Game Boy n'égale pas celle d'un Amiga. Mais là n'est pas le problème ! Le principal problème consiste à suivre la bille sur un si petit écran, la définition de l'image



Vous disposez de 3 flippers différents. Claquez les tous !!!

ARCADE/ACTION

GAMETEK – 1 JOUEUR

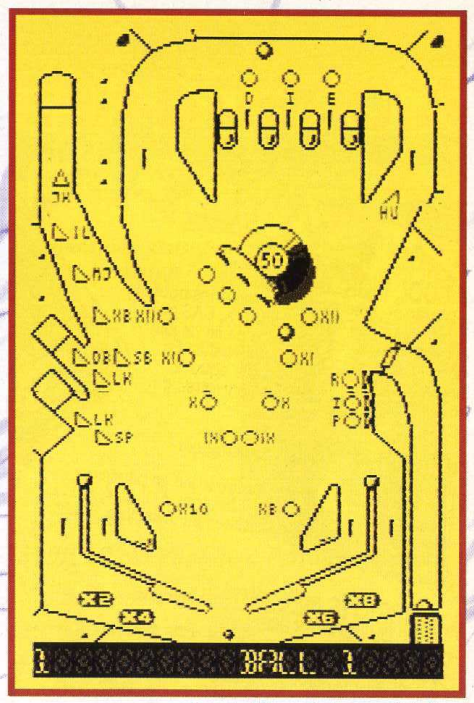
Pour les nostaliques des billards électriques Gametek nous a pondu un vrai flipper, sur la Game Boy !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	93%
SON	89%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	92%

INTERÊT 88%

200 300

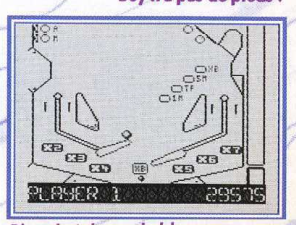
LE FLIP DE LA MORT !



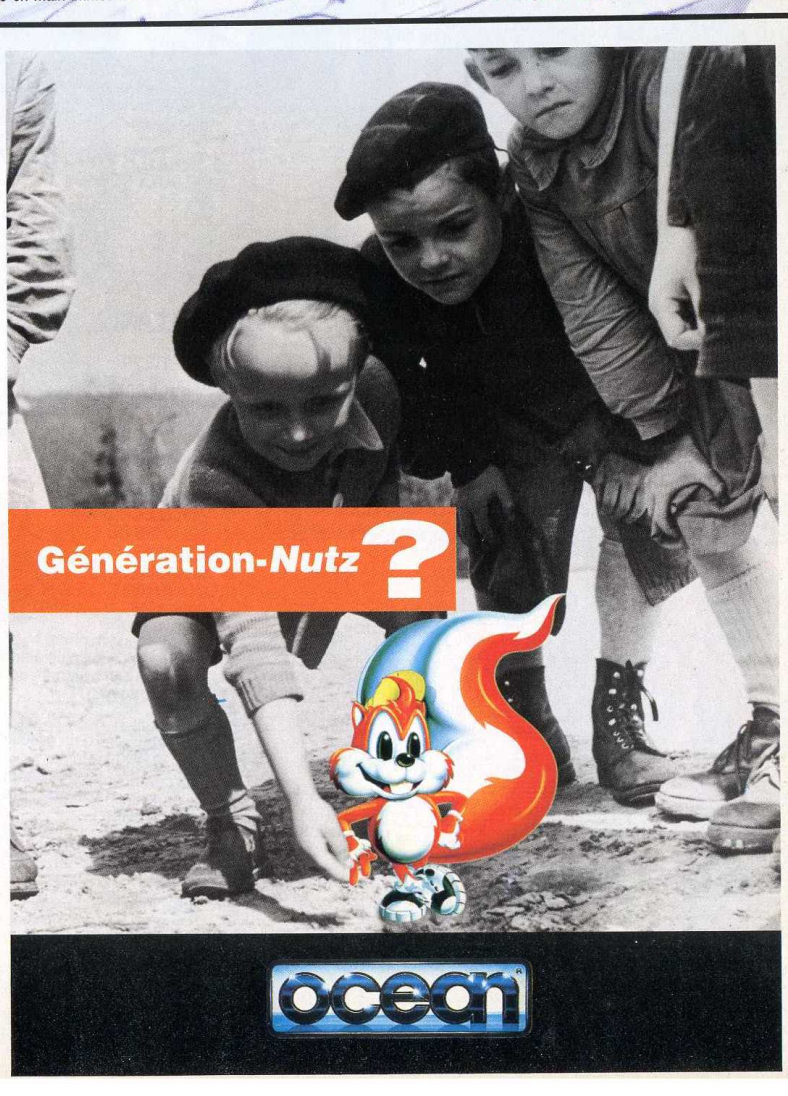
Pas la peine d'être Fonzie pour secouer le flipper. Le système de commande est relativement bien pensé avec la manette multidirectionnelle qui permet de diriger le flipper de gauche et la touche A celui de droite. Notons au passage que l'ambiance sonore est assez réussie avec le doux bruit des flippers et une musique propre à chaque billard électrique. Bref, avec Pinball Dreams, la Game Boy se dote d'un des meilleurs jeux de flippers actuellement sur le marché !

Louis Houna

Dans un flipper, le but consiste à ne pas perdre la bille. Pour cela vous disposez de plusieurs techniques. La fourchette, le "bourrage" et le coup de pied ! Pour ce dernier, vous repasserez parce que la Game Boy n'a pas de pieds !



Rien de tel que de bloquer une bielle pour reposer les nerfs !



BIDOUILLES

Cette rubrique vous est présentée par

SCORE GAMES
17 rue des Ecoles - 75005 PARIS
Tél : 16 1 43 290 290

COOL WORLD Super Nintendo

A l'écran de présentation, pressez les boutons L, GAUCHE, R, DROITE, HAUT, X, BAS puis sur le bouton B. La séquence de fin de jeu défilera alors devant vos yeux ébahis. En appuyant sur la bouton A, vous pourrez même changer les écrans selon votre bon vouloir.

MECH WARRIOR Super Nintendo

INVINCIBILITE :
Une fois sur une planète, mettre le jeu en pause et presser consécutivement les boutons A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L et Y. Vous êtes maintenant invincible. Roulez petits bolides !
Billy Joe.

MARIO IS MISSING Super Nintendo

CODE DU DERNIER BOSS :
Tapez en password le code ZPF*M86. Vous aurez comme ça l'occasion de vous frotter à l'ultime boss du jeu. Si vous le dégommez (accrochez-vous !), Mario sera libéré. C'est pas beau ça ?!

ALIEN VS PREDATOR Super Nintendo

TABLEAU D'OPTIONS SECRETES :
A la page de présentation, lorsque la jeune fille est pétrifiée, appuyez consécutivement sur START, L, DROITE, X puis de nouveau sur START. Si la manip a bien été faite, le tableau d'options doit apparaître.

YOSHI'S COOKIE Super Nintendo

MODE VERY HARD :
Choisir le mode "VERSUS", puis sélectionner l'option "COM". Appuyer consécutivement sur L, R, X, tout en les gardant tour à tour pressés. Pressez START. La console doit faire retentir à vos oreilles "YOSHI". Vous pouvez maintenant en appuyant de nouveau sur START choisir votre nom. Ceci fait, lancez le jeu. Vous vous rendrez rapidement compte que le niveau de difficulté a été considérablement augmenté !!!
Olivier Tapas.

BOB Super Nintendo

Des codes en veux-tu, en voilà...
Premier monde :
- 171058
- 950745
- 472149

Deuxième monde :
- 672451
- 272578
- 652074
- 265648
- 462893
- 583172

Troisième monde :
- 743690
- 103928
- 144895
- 775092

Catherine Memat.

MANIAC MANSION Nes

La combinaison d'ouverture de la porte intérieure du laboratoire restera 0000, et ceci tant que vous ne réparerez pas les câbles du grenier. Bon à savoir, non !

TOP GUN 2 Nes

3 AVIONS SUPPLEMENTAIRES :
A l'écran de présentation, presser consécutivement HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A et START. Lancer le jeu. Quand le score atteint les 20.000 points, on obtient 3 nouveaux avions supplémentaires.
Olivier, 56 Bréhan.

TMNT 2, THE ARCADE GAME Nes

SELECT ROUND :
A l'écran de présentation, taper à la suite B, A, B, A, HAUT, BAS, B, A, GAUCHE, DROITE, B, A et START. Vous pouvez maintenant choisir votre stage et bénéficiez de 10 vies pour chacun de vos continus.

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE Game Boy
Le mot de passe "KING" vous amènera directement au round 27.

DOUBLE DRAGON Game Boy

1 VIE SUPPLEMENTAIRE : dès qu'apparaissent les femmes, donnez leur deux coups de poing puis un coup de pied et vous récupérerez une vie supplémentaire.

ADVENTURE ISLAND Game Boy

SELECT ROUND :
A la page de présentation, pressez consécutivement les boutons DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B, A, B, SELECT, START, B, A. Ouf ! Vous y êtes !

BATMAN : RETURN OF THE JOKER Game Boy

PASSAGE SECRET :
Au deuxième niveau, après les trois dangereuses colonnes, allez sur le deuxième tapis roulant et sautez vers la gauche. Eh là, énorme surprise ! Non seulement vous ne vous écraserez pas comme un vieux flan, mais en plus vous aurez le plaisir de découvrir un passage secret et avec à la clef 30 batrangs !!!

PUZZLE ROAD Game Boy

Quelques mots de passe en passant :
Level 2 : SHMT
Level 3 : HAIA
Level 4 : IRCG
Level 5 : NUHO
Level 6 : OSIN
Level 7 : BUNO
Level 8 : UGOU
Level 9 : RIKR
Level 10 : ETUA
Level 11 : DENY
Level 12 : ONOU
Level 13 : IASU
Level 14 : RTHC
Level 15 : OSIH
Level 16 : NUNI
Level 17 : IKOI
Level 18 : IIBD
Level 19 : DTUE
Joe Kougar.

AVENGING SPIRIT Game Boy

MODE HYPER HARD :
A l'écran de présentation, pressez simultanément HAUT, A et B. Un p'tit "bip" devrait se faire entendre. Il ne vous reste plus qu'à presser START pour commencer une partie en mode "Hyperdurvachtpafastoch".

BURGER TIME DELUXE Game Boy

QUELQUES CODES :
Level 2-1 : EEHB
Level 3-1 : HBBP
Level 4-1 : PEEP
Level 5-1 : TTPB
Level 6-1 : PTTH
Arnold, 14 Caen.

MEGAMAN 3 Game Boy

CODE DE FIN :
Affrontez directement l'infâme docteur Willy en tapant A2-B1-B2-C0-D1 dans la section des password.

BUBBLE BOBBLE game Boy

SOLUCES DE NIVEAUX :
Un grand merci à Lionel pour nous avoir envoyés cette super soluce express des tableaux les plus difficiles parmi les 100 existants de Bubble Bobble.

Niveau 2 :
Attendez près d'un escalier que le Bubble Buster descende puis emprisonnez-le dans une bulle que vous ferez éclater !

Niveau 6 :
Attention aux boules de Stoner. Le reste coule de source.

Niveau 9 :
Si les stoners se rassemblent, ne vous approchez pas ! Leurs rafales de boules sont pratiquement impossible à éviter.

Niveau 12 :
les ennemis que vous devez éliminer sont tous des Belugas. Ne vous faites pas piéger dans les tunnels qui se trouvent sur les cotés du tableau.

Niveau 19 :
Restez où vous êtes ! Si vous tombez dans un des tunnels qui vous entourent, vous êtes fait comme des rats ! Ne quittez pas votre position de départ avant d'avoir à éclater quelques bulles remplies d'ennemis.

Niveau 20 :
C'est le premier niveau dans lequel vous allez rencontrer des Hullaballons. Utilisez une bulle pour vous envoler par dessus les Stoners.

Niveau 24 :
Détruisez les Hullaballons qui se trouvent en bas du tableau puis à l'aide d'une bulle, montez tout en haut pour dégommer les ennemis restants.

Niveau 25 :
Voilà le 1er boss (cream) ! Ramassez l'objet qui ressemble à une statue. Vos bulles se changeront alors instantatément en boules de feu nettement plus destructrices ! Maintenant c'est facile. Tirez lui dessus sans arrêt et récupérez de temps en temps la statue pour régénérer à nouveau votre tir (touchez le 16 fois pour le détruire).
Lorsque Cream sera prisonnier d'une bulle, faites le éclater pour avoir le bonus de 100.000 points ! Puis prenez la porte qui est apparue pour passer au niveau suivant.

Niveau 30 :
Utilisez les bulles du tonnerre pour vous débarrasser des Coileys.

Niveau 35 :
Le message affiché en haut de l'écran vous dit tout : sautez et utilisez un ballon pour pour atteindre le haut du tableau.

Niveau 39 :
Vous êtes au fond d'une profonde fosse. Utilisez les bulles pour monter tout en haut (bon courage !).

Niveau 42 :
Surtout ne restez pas en bas de l'écran, sauf si vous aimez mourir grillé !

Niveau 50 :
2ème boss (Jam) ! Même recette que la dernière fois. Il faut monter tout en haut plusieurs fois pour récupérer la statue. Touchez-le 16 fois pour le détruire définitivement.

Niveau 52 :
Voici le moment de faire connaissance avec les Willy Whistles. Les bouteilles de poison qu'ils lancent sont très dangereuses... Méfiance !

Niveau 57 :
Vous ne voyez pas les Super Sockets cachés tout en haut de l'écran. Il vous faut donc utiliser les bulles pour grimper jusque là-haut. Si vous apercevez une bulle d'eau, prenez-la et le niveau sera vite terminé !

Niveau 66 :
Avancez vers la droite et laissez-vous tomber dans la fosse. Continuez ensuite vers la droite pour rentrer dans le repaire des Hullaballons.

Niveau 72 :
Utilisez vos bulles pour sortir de la fosse puis dégommez la chenille de Coileys. Laissez-vous tomber dans le tunnel pour affronter les Super Sockets. Si vous êtes encore vivant, utilisez les bulles pour grimper au dessus de la chute. Maintenant il ne reste plus qu'à sauter dans le repaire des Sockets pour les dégommer un par un.

Niveau 75 :
Voici le 3ème boss (Choco) ! La statue se trouve au milieu de l'écran. Une fois récupérées les

boules de feu, essayez d'éviter les tirs de Choco (attention, il tire dans 8 directions à la fois !) et touchez-le 16 fois.

Niveau 82 :
Faites sortir les Willy Whistles de leur cachette en sautant tout en haut de l'écran.

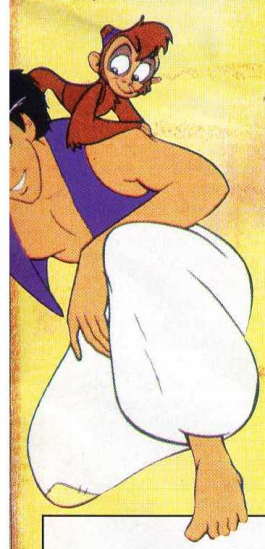
Niveau 85 :
Le plus grand danger de ce tableau en forme de labyrinthe est une pièce dans laquelle se cachent 3 Super Sockets. Une fois à l'intérieure, balancez-leur un maximum de bulles !

Niveau 88 :
Le labyrinthe de ce niveau est encore pire que celui du niveau 85 ! Si vous voyez des bulles de feu, utilisez les pour coincer les Bubbles Buster au milieu.

Niveau 95 :
Passez à travers les murs en les faisant exploser avec vos bulles puis grimpez tout en haut pour affronter les Willy Whistles et les Hullaballons.

Niveau 96 :
Ne vous laissez pas tomber si vous ne voulez pas finir au fond d'une fosse étroite de laquelle vous ne pourriez pas vous échapper. Attention donc !

Niveau 100 :
Le monstre final ressemble à un gros Willy Whistle. Montez tout en haut de l'écran et ramassez la bouteille qui vous fera gagner une arme spécialement puissante. Accrochez-vous bien car il vous faudra toucher le boss 60 fois avant de le détruire. Si vous y parvenez, vous gagnerez l'eau magique et par la même occasion, la partie !!! THE END !!!
Lionel, 75 Paris.



ET SI VOUS N'AVEZ PAS TROUVER L'ASTUCE, LE CODE OU LE TRUC QUE VOUS CHERCHIEZ, CONNECTEZ-VOUS SUR LE 3615 KONSOL. DES MILLIERS DE TRUCS & ASTUCES ET DE SOLUCES VOUS ATTENDENT.

Je m'abonne à BANZZAÏ

OFFRE ÉCONOMIQUE -20 F

11 numéros + le pin's de Banzzaï
165 F au lieu de ~~185 F~~
(225 F pour l'étranger)

IDÉE SYMPA ! As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzaï.

❑ *Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros.*
Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi.
Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes potes lorsqu'ils le découvriront.
Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre réglement à :
Service abonnement Banzzaï, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....*Ville :* .....
Date : .....
Je paye par
❑ *chéque bancaire ou postal* ❑ *virement postal (CCP Paris 1478991020 car j'habite à l'étranger)*
Signature (des parents pour les mineurs)

COMPLÉTE TA COLLECTION !

de magazines

N°1

Super Mario World...

N°2

N°3

Final Fight, Jæ & Mac...

N°4

Street Fighter 2...

N°5

Super Probotector...

N°6

Super Mario Kart, ...

N°7

Axelay, Star Wars...

N°8

Actraiser, Addams 2...

N°9

Magical Quest...

NE CHERCHE PAS LE N°10 : IL N'EXISTE PAS

N°11

Super Star Wars...

N°12

Parodius, James Pond...

N°13

Star Wing, Asterix...

N°14

Star Wing, Asterix...

N°15

Mortal Kombat, Dragon Ball z...

N°16

Mortal Kombat, Dragon Ball z...

Conditions de vente des anciens numéros

1 numéro : 15 francs – 2 numéros : 27 francs – 3 numéros : 37 francs
4 numéros : 46 francs – 5 numéros : 55 francs – 6 numéros : 64 francs
7 numéros : 73 francs – 8 numéros : 82 francs – 9 numéros : 91 francs
10 numéros : 100 francs – 11 numéros : 109 francs
12 numéros : 118 francs – 13 numéros : 127 francs
Le numéro 14 avec la casquette "Jurassic Park" : 28 francs

Je commande les anciens numéros suivants :

numéro 1 ❑ – numéro 3 ❑ – numéro 4 ❑ numéro 5 ❑ – numéro 6 ❑
numéro 7 ❑ – numéro 8 ❑ – numéro 9 ❑ – numéro 11 ❑ – numéro 12 ❑
numéro 13 ❑ – numéro 14 ❑ – numéro 15 ❑ – numéro 16 ❑

❑ chèque, CCP à retourner à : ❑ mandat-lettre

La Boutique de Pressimage,
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs)

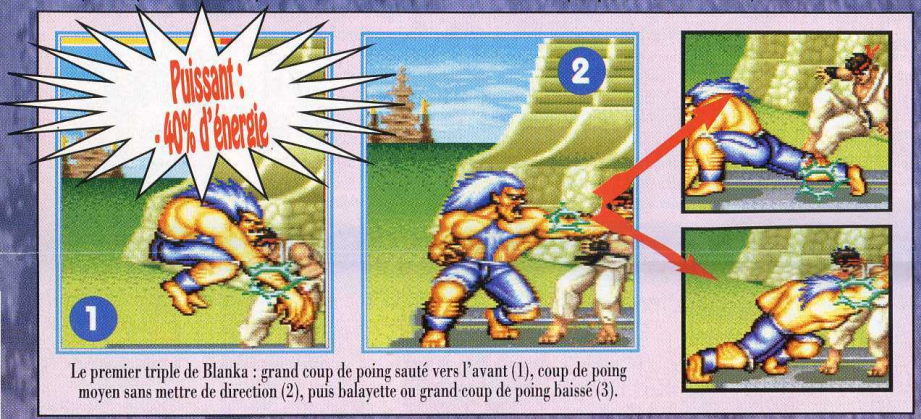
TECHNIQUES

STREET FIGHTER II TURBO

TROISIÈME PARTIE : BLANKA

Après l'avalanche de félicitations que nous avons reçus, nous voici de retour avec les Techniques Ultimes de Blanka. Ce dernier, qui s'est entraîné durant sa jeunesse dans la jungle brésilienne, est devenu une bête féroce et sans pitié. Grâce à nos techniques ultimes, vous

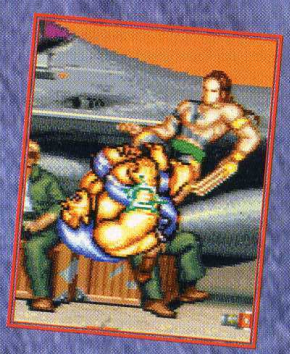
Blanka est sans aucun doute le personnage le plus féroce du jeu. Il ne faudra donc pas hésitez à utiliser sa rage pour vaincre ! Trêve de plaisanteries, pour manier Blanka, il faudra éviter de sauter comme un fou sur vos adversaires, car ceux-ci ont sûrement des arguments percutants (genre Dragon Punch). Il faut plutôt sauter sur place en donnant un gros coup de pied, ou avancer pas à pas en tentant de balayer l'adversaire. Pourquoi ?Blanka a une terrible allon-ge de pied et de main. Vous pouvez aussi profiter d'un moment d'innaten-tion du joueur adverse pour lui sauter dessus et amorcer un enchaînement, ou mieux encore, s'accrocher à ce dernier et lui pomper l'énergie grâce à une sucette brésilienne (manette vers l'avant ou arrière + gros poing). Vous pouvez aussi placer des petits doubles de temps en temps, cela représente un véritable matraquage psychologique. Avec ces quelques techniques de bases, vous progresserez rapidement et terroriserez l'adversaire ! Bonne chance, et bon combats...

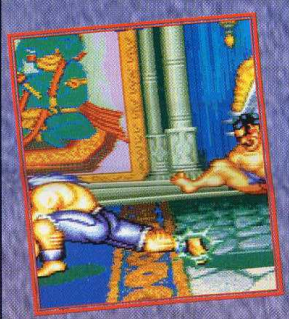


Le premier triple de Blanka : grand coup de poing sauté vers l'avant (1), coup de poing moyen sans mettre de direction (2), puis balayette ou grand coup de poing baissé (3).

Le relevé

Après vous avoir mis au sol, il arrive souvent que l'adversaire vous saute dessus pour tenter un quelconque enchaînement. Pour le contrer, prenez soin de laisser la manette vers le bas, et relevez-vous alors en effectuant la boule verticale. L'adversaire se fera surprendre et n'osera plus alors vous sauter dessus.Normal vous êtes le meilleur du quartier !





Balayette

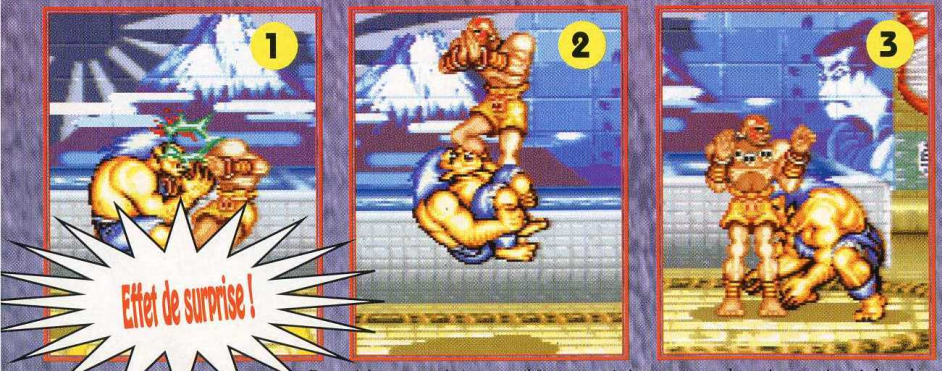
Comme vous l'aurez constaté, Blanka peut être tenu à distance par un adversaire lançant un projectile (boule de feu). Au lieu de sauter bêtement sur ce dernier, il vaut mieux avancer pas à pas et se servir de la grande balayette, plus utile qu'elle en a l'air. Vous pouvez aussi utiliser le grand coup de poing baissé qui empêche l'adversaire de faire une boule. Vous concerez ainsi votre adversaire et pourrez le martyriser.

Ce petit truc que nous avons découvert par hasard peut être utile contre Ken et Ryu, quand il est bien placé en combat. En effet, si l'un des frères ennemis utilise son hélicoptère, Blanka peut faire comme si de rien n'était et passer tout simplement en-dessous, sans se faire toucher.

Encore plus incroyable, Blanka peut éviter les Tiger en position haute en avançant le plus simplement du monde. Vous pouvez ainsi passer sous les Tiger hauts et enchaîner votre adversaire comme il se doit. Utile si bien utilisé !

LES DOUBLÉS

Après avoir mis le coup de poing moyen (sans actionner les directions droite et gauche en même temps), Blanka peut enchainer de deux façons (toujours au contact). Soit en continuant à appuyer rapidement sur le poing moyen pour déclencher l'électricité. Soit en ayant pris soin de laisser le paddle deux secondes vers le bas et d'enchainer le poing moyen avec le Vertical Roll (en mettant vers le haut+coup de pied).
On a alors le droit à l'enchaînement le plus rapide du jeu car comme vous avez pu le constater sur la photo, l'adversaire se prend deux impacts en même temps.
Essayer d'en faire autant et constatez par la même occasion que nous sommes le seul magazine européen à vous proposer cet événement !



Pour réaliser cet enchaînement, il faut parvenir à sucer votre adversaire et maintenir le pad vers l'arrière (1).Dès que Blanka lache sa proie, mettez rapidement la manette vers l'avant + gros poing (2). Si la manoeuvre est réussie, Blanka passe sous son adversaire, s'arrête pile derrière lui sans que celui ait eu le temps de voir quelquechose (3). Vous pouvez alors tenter un enchaînement pour en finir avec votre adversaire !

Les techniques que nous vous avons proposées dans ce numéro sont d'une grande utilité pour martyriser vos adversaires et cela, quels que soient les personnages que vous avez choisi. Et comme dit un proverbe chinois traduit en espagnol : "La mano es negra, el espiritù es (de) Blanka". Meditez bien ces paroles et ne cessez pas de vous entraîner dans l'espoir ultime de rencontrer un jour vos pères spirituels que sont les humbles rédacteurs de Banzzaï. Voilà, dormez bien et ne ratez pas dans le prochain numéro les Techniques Ultimes de Guile (prononcez Gaïleuh), un personnage plein de secrets...
Dave Taborda et Vilner Ace les seuls vrais Street Fighters...

Vds. GBoy + écouteurs + 2 jx. (Tetris, Astérix) : 400 F. Tél : 20-30-14-62.

M. Système + 5 jx. + man. control stick gratuite : 500 F. ou avec 2 jx. + man. 300 F. Tél : 80-36-02-71

Vds. jx. Megadrive : Bonanza Bros : 150 F. Tél. après 18h00. Tél : 44-42-65-05

Vds. Street Fighter II, Turbo pour S.Nin. en TBE (bte. + notice) : 350 F. Demander Thierry. Tél : 46-57-40-73

Vds. S. Soccer et S. Wrest Lemania : 200 F. l'une ou éch. contre Nigel Mansel sur S. Nin. ou S. Nes. Tél : 26-54-63-06

Vds. ou éch. jx. sur S. Nin. : Castelvania IV : 250 F. Adams F. II : 300 F. S. Swiv : 270 F. ou éch. contre Pro. Action Replay. Tél : 26-52-88-59

Vds. ou éch. Street F. II contre Fatal Fury, D.Ball ZII, Sim City ou autres... ou 130 F. l'un. Tél : 70-46-58-89

Ech. GBoy + 6 jx. contre GGear + 4 jx. Demander Nicolas. Tél : 30-64-77-16

Vds. jx. sur Nintendo : Shadow Warrior : 150 F. Solo mom's Key : 100 F. Volley Ball : 150 F. Fairwolf : 100 F. etc... Tél : 60-08-43-38

Vds. sur SNin. S.Star Wars : 400 F. Contacter David ou Vincent après 18h00. Tél : 42-06-07-23

Vds. sur SNin. SMario Kart (US) : 280 F. et Addams Family (FR) : 250 F. et adaptateur AD29 : 60 F. Contacter Laurent après 18h00. Tél : 48-48-36-14

Vds. Street Fighter II SNin. : 300 F. Contacter Alexandre. Tél : 90-98-05-13

Vds. ou éch. jx. SNin. : Zelda III, SFII, sPro, jTiny Toon Prix à déb. Vds. Amiga 500 et CPC 464. Contacter Olivier après 18h00. Tél : 65-44-09-36

Vds. ou éch. sur SNes. : SFII, Mario Is Missin S Adventure Island : 300 F. ou contre TUrtle IV, Zelda III, Mortal Comba ou Joe and Mac. à partir de 17h30. Tél : 78-25-81-46

Vds. S. Fighter II pour SNin. : 200 F. Tél : 53-05-86-17

Vds. Nes 2 man. 3 jx. Mario I et III + Duck Hunt et Zapper. Contacter Jonathan. Tél : 20-80-53-65

Ech. Street Fighter II contre Street Fighter II TUrbo. Tél : 69-41-32-18

Ech. Mortal Combat sur SNin. contre Street Fighter II Turbo. Contacter Stéphane. Tél : 87-93-73-60

Ech. sur SNin. un Squadron WWF et FZero contre autre jeu SNin. Contacter Fabrice. Tél : 42-61-42-60

Vds. jx. SNin : S. Alesterival Turi, Bart Simpson, Streeet Fighter II. Demander Lionel après 19h00. Tél : 45-86-56-03

Ech. tic et Tac, Double Dribble et Snaken'Rottle contre autres jx. (Nintendo) Contacter Ricardo de 18h00 à 19h00. Tél : 39-57-97-64

Vds. SNin + 100 jx. + 2 joy. + Action Replay + AD29 (le tout sous garantie) Prix : 1 200 F. port compris. Tél. après 19h00. Tél : 85-65-65-39

Vds. ou éch. K7 SNin. : Addam's Family, Street Fighter II S Type 300 F. l'un. Tél. après 18h30. Tél : 99-56-47-15

Vds. MS II + 2 man. + 7 jx. dont Mickey II, Strier, Global Gladiator etc... Le tout : 700 F. Demander Maxime. Tél : 43-72-90-74

Vds. Top Gear 2 : 250 F., S.Goust 250 F. Faire proposition, ach. bons jx. Tél : 72-31-61-62

Vds. jx. SNes. Plus de 40 jx. : 300 F. Envoi liste sur demande. Tél : 78-88-11-13

Ech. sur SNin : S. Probotector ou S Adv Island contre Dragon Ball Z. Contacter Frédéric. Tél : 40-71-07-89

Vds. 5 jx. Nes. Ghost and Goblins, Tortue Ninja, Castelvania ... Contacter Frédéric. Tél : 40-71-07-89

Vds. Jx. SNes : Zelda : 310 F. Bubsy : 390 F. Starwing : 380 F. Tortue IV : 280 F. Tiny Toon : 310 F. Contacter Michael Tél : 69-30-80-42

GBoy + jx. : SML I + DD II + Tetris + Loupe éclairante + accessoires Prix : 500 F. Contacter Tony. Tél : 84-81-78-99

Vds. ou éch. sur SFC : Star Wars (JP) SF II (FR) Hook (US) entre 250 et 300 F. Contacter Mathieu. Tél : 44-26-25-95

Vds. SNin. + 2 man. + 5 jx. doint SF II, S.Ghouls'n Ghosts + Prince of Persia... Prix : 1 600 F. Tél : 88-28-56-62

Vds. MD + man. : Sonic + Alex Kid + Apt Beast. TBE Le tout : 1 100 F. Contacter Ali. Tél : 46-31-01-90

Vds. jx. GBoy. : Wock Cup, et Tortues à 100 F. Astérix Hook et Tiny Toons à 160 F. ou éch. contre nouveautés. Tél : 41-36-46-71

Vds. 2 jx. Nes : Black Anta Wizards Warrior : 250 F. Contacter Sébastien. Tél : 75-46-21-81

Vds. Nes 2 man + 190 jx. : 2 200 F. Vds. Street Fighter II pour SNin. : 350 F. Tél : 70-46-12-90

Vds. Master S. 2 + 8 jx. : 900 F. ou Fantazy Zone, Enduro Racer, Super Tennis, World GRDprix, The Ninja : 99 F. Tél : 24-37-53-66

Vds. MS + 2 man. + 23 jx. dont : Prince of Persia et Simpson. Le tout : 600 F. ou jx. : 200 F. l'un. Tél. après 17h00. Tél : 64-26-95-83

Vds. jx. sur Nes : Duck Tales, Lunar Pool : 150 F. l'un, World Cup Nes Four Player Tennis : 200 F. l'un. Contacter Nicolas après 17h00 Tél : 74-88-15-41

Vds. G.Gear Plus 95 jx. Prix : 1 300 F. Tél. après 18h30. sauf Week-end au 47-94-19-98. Tél :47-94-19-92

Vds. Street Fighter II : 300 F. ou éch. contre Mario Kart ou Cybernator ou Bubsy. Contacter Mathieu après 17h00. Tél : 23-52-32-30

Vds. sur SNin. (FR) Prince of Persia, Kickoff, Mario Kart contre tous jeux de sport, simulation ou jeux de rôle. Tél : 91-96-00-33

Vds. Nes avec 2 man., pistolet + 2 jx. : S Mario Bros, Pinkey Kong Clas Sic : 550 F. 4 jx. : 200 F. 1 jeu : 250 F. Tél : 81-34-43-07

Vds. sur SNin. (10 jx : DBZ 2, Soul Bader, RType, Soccer, Aguri etc...) Prix : 200 à 400 F. Tél : 40-38-13-72

Vds. jx. sur GBoy : Tiny Toon, Ninja, Marioland I en TBE. Prix : 130 F. l'un. Tél. seulement dans le 78. Tél : 34-74-32-10

MD avec 2 man. et 5 jx. Prix : 990 F. ou éch. contre SPN. Tél : 66-38-32-90

GGear + adapt. MS + 5 jx. + btes. + notices : 700 F. à 800 F. adapt. 220 volts ou éch. contre 3 jx. S. Nin. Tél : 91-96-00-33

Vds. ou éch. Street Fighter II : 250 F à déb. Faire proposition pour éch. Contacter Sylvain. Tél : 91-74-14-27

Vds. GBoy : 400 F. avec Tétris et Castelvania. Ach. SNin maximum 400 F. Vds. Jordan VS Vurd sur GB : 150 F. et Tiny Toon GB : 150 F. Tél : 30-99-23-56

Vds. Nes + Nes Advantage + man. à infrarouge + Zapper + 15 jx. Le tout : : 2 200 F. Tél. toute la journée. Tél : 41-08-03-88

Vds. MS II + 7 jx. + 2 man. : de 400 à 600 F. ou éch. contre 2 jx. SNin. Tél : 93-41-91-75

Vds. Nes : 2 man. avec SMario Bross I : 350 F. Tél : 33-29-31-95

Vds. console Nes, 2 man. + 4 jx. (Teenage Mutant, Hook, Wizérds et Warriors III) : 700 F. Tél : 65-24-33-11

Vds. nbx. jx. GBoy de 70 à 150 F, Tél. après 17h00 la semaine. Tél : 72-12-06-19

Ach. jx. sur Nintendo : Tétris II, sur Famicom. Tél : 84-21-81-14

Vds. SNin. + adapt. + 5 jx. (Tiny Toons M. Quest ..) Prix : 2 000 F. Tél : 76-25-45-82

Vds. MS + 2 man. + 12 jx. dont Mortal Combat. Prix : 1 200 F. Tél : 39-62-23-61

Vds. dept 59 : Bob SNes : 300 F. nbx. jx. Nes par lots de 5 ex. : Batman + Robocop II + TNMT II + Top Gun II + Raisbow Island : 600 F.le tout. Tél : 20-81-02-46

Vds. Nes + 2 jx. (TMNT + Blue Shadow à 450 F. Contacter Alexandre. Urgent. Tél : 46-83-89-50

Vds. ou éch. jx. SNin. : Fatal Fury et Batman entre 200 et 300 F. ou éch. contre bons jx. français, Us ou Jap. Tél : 49-83-82-98

Ech. Magic Sword contre Starwing ou ach. à partir de 300 F. Tél. entre 19h00 et 20h00. Tél : 25-74-46-38

Vds. SNin. + 6 jx. : Starwing, Magical Quest SFI, SMario Battle Blaze : 1 450 F. + adapt. de 18h30 à 22h00. Tél : 66-23-40-77

Vds. ou éch. jx. SNin. FZero : 350 F. + Mario World : 300 F. ou les deux : 600 F. au lieu de 650 F. Contacter Eric de 18h00 à 20h00. Tél : 58-71-99-18

Vds. SNin. + 2 pad. + joy. city + AD29 + rallonge + SFII, Mario II, Zelda, Mickey, Axelay Pilotwing : 2 000 F. ou éch. contre NéoG. + jx. Tél : 68-73-16-09

Vds. Nes + 6 jx. : Tic et Tac, Joe et Mac ou séparément ou contre autre console Nintendo ou Sega. Tél : 97-75-66-50

Vds. Sega Syst. IV + 4 jx. 600 F. (sans manettes). Tél : 91-90-14-31

Vds. ou éch. GBoy. + 3 jx. : 700 F. (Tortures Ninja + Mickey + Mario Land) ou contre GGear avec 2 ou 3 jx. Tél : 62-24-85-96

GB + 5 jx. + bte. + loupe : 800 F. ou contre GGear + 3 jx. + sacoche ou sans. Demander Xavier. Tél : 27-86-20-35

Vds. jx. SNin. : Fatal Fury, Sonic, Blast Man (US) Magic Sword : 300 F. Jimmy Connors, jStrike Gunner : 250 F. à déb. Tél : 44-72-18-00

OPTION 1 : Économique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante

P A BANZZAI, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... **Ville :** .....

N° de téléphone : .....

Je posséde une

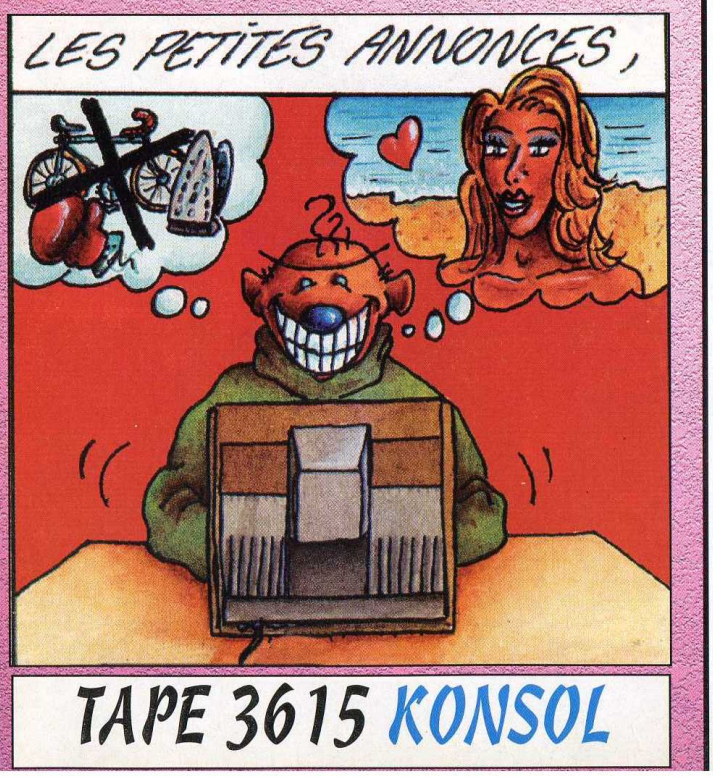
❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE.....

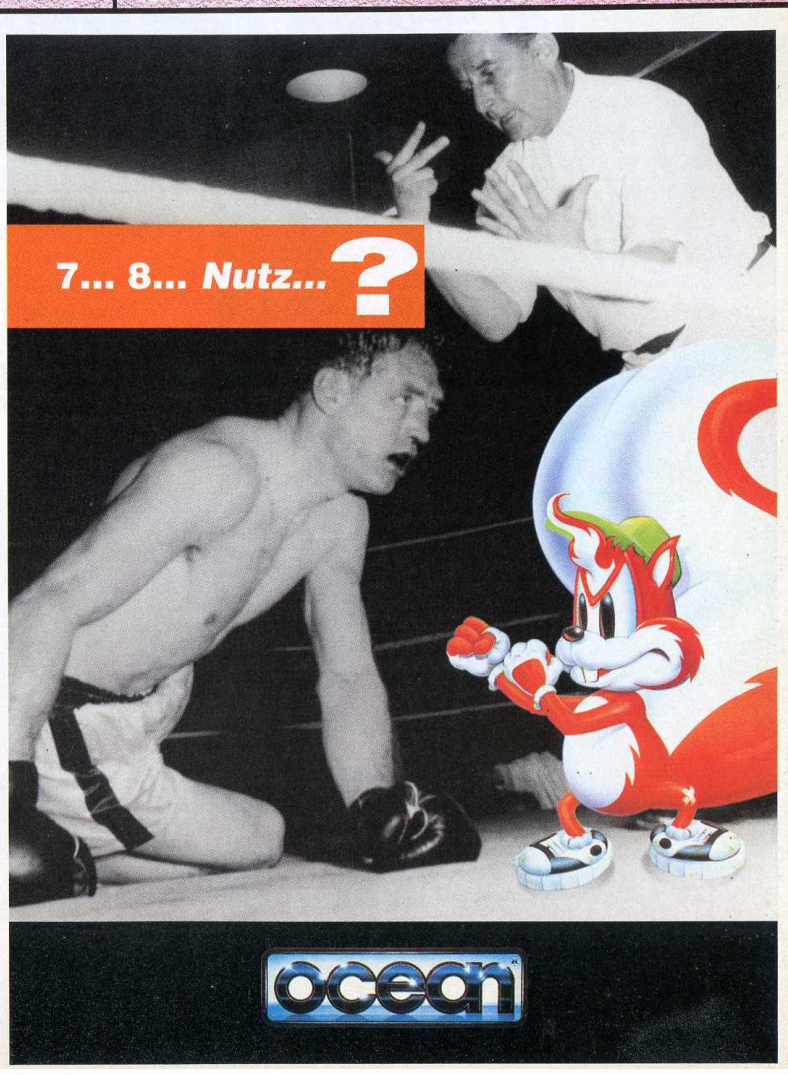
Département : ❑❑ ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce

BANZZAI





NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

Jourbon, à tous et à toutes !
Moi y'en a encore être content ce mois-ci. Cause que vous m'avez écrit en masse et cause qu'en plus y'a bons et beaux dessins. Y'a beaux, y'a plein ! Mon seul problème, c'est la page blanche que j'ai devant moi (aussi blanche que la neige qui est tombée ce matin !). Alors moi y'en a pas aller par 4 chemins (ni 3 d'ailleurs), j'attaque tout de suite... Continuez comme ça, j'aime nager dans un océan de courrier...

● *Jimmy a cassé sa tirelire à grands coups de masse et s'est offert une Game Boy avec tous les sous récoltés. Il a bien raison le bougre ! Et comme il adore les jeux de baston et que Noël approche, il profite de sa bafouille pour me demander "quel est le meilleur parmi ceux existants sur Game Boy ?" Les jeux de baston ne sont pas légion sur la portable de Nintendo... La mort dans l'âme, je cherche... cherche et trouve : je te conseille Best Of The Best ou Mortal Kombat qui sont tous deux fort bien réalisés (avec tout de même une légère préférence pour le premier cité). "Street Fighter 1 est-il sorti sur une quelconque console ?" Non mon p'tit pote. Contrairement au numéro 2, le premier épisode de cette série mythique n'est jamais sorti des sombres salles d'arcade.*

Jimmy, dechépaoùkilé-kilorépumledirdabor.

● *Un Game Boy'maniac Banzzaïophile se triture les méninges. Je compatis de tout cœur ! Ses questions dans le désordre : "Dragon Ball Z sur Game Boy... c'est ble-si-po ? - Et Dr Franken 2, toujours sur Game Boy, c'est pour quand, hein ! J'vous l'demande !? - Encore et toujours sur Game Boy, existe-t-il une version de F15 Strike Eagle ?" Et la dernière question : "Mais pourquoi diable mettez-vous les astuces derrière les posters ?" Les réponses dans un désordre non moins chaotique : lorsque la place pour maquetter vient à manquer, les astuces sont propulsées sur la face cachée des posters. Vois-tu, on gagne de la place comme on peut ! Exit !... question suivante. Dragon Ball Z sur Game Boy ? La conversion est certes possible mais n'a malheureusement pas été annoncée par Nintendo... idem pour Dr Franken 2 d'ailleurs. Zou ! Dans la foulée, je t'annonce aussi que F15 Strike Eagle n'est pas non plus prévu (décidément c'est une cascade de mauvaises nouvelles !). Mais si tu es amateur de simulation de vol sur Game Boy, tu peux reporter ton choix sur Top Gun 2 qui est très réussi... Voila tout est dit !*

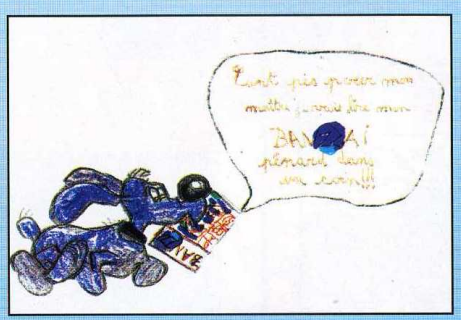
David, 76 Bollec.

● *Ah ! La Belgique... ses moules-frites, ses grandes plaines, son bon air, ses bonnes bières et... ses jolies lectrices de Banzzaï ! A propos de jolies lectrices, la belle Murielle m'interroge sur "la sortie de Jurassic Park sur Super Nintendo" Au moment où tu liras ces lignes, J.P. sera dispo depuis belle lurette... si je mens j'vais en enfer ! Autres sujets : tu as tellement adoré Gargoyles Quest 1 que tu ne pourras pas résister au deuxième épisode. Il va te falloir prendre ton mal en patience charmante Murielle, car une nouvelle fois, aucune date n'est encore fixée ! Et tu conclus ta jolie lettre en nous demandant "Quels sont vos jeux préférés sur Game Boy ?" Youpla boum, c'est parti... Tetris, Mario Golf, Red October, Gargoyles Quest, Zelda, Mario Land 1 et 2 et Mystic Quest sont parmi les élus de nos cœurs (et j'en oublie !). Eh ! Murielle ! Merci pour ton dessin !*

Murielle, Belge'girl.

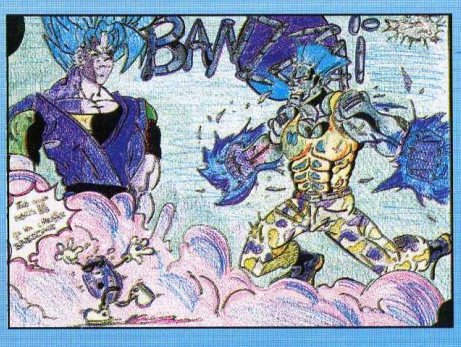
● *"Alors c'est l'histoire de Toto..." En voilà une bonne blague, normal pour un lecteur qui habite à Vannes... Bon trêve de plaisanterie, Mickaël nous envoie non seulement un beau dessin (en plus j'ai un cocker à la maison, alors !) mais en plus il nous pose une petite question sympa : "Mortal Kombat est-il plus sympa que Jurassic Park sur Game Boy ?" Ce à quoi je réponds sans détours : ça dépend ! Normal puisque ces deux jeux ne combattent pas dans la même catégorie. Donc reste à savoir ce que tu recherches et tu pourras aussi bien t'éclater sur l'un que sur l'autre. Ils sont tous les deux très biens !*

Mickaël, 56 vannes.



● *Dans la catégorie poids lourds, Nicolas ne lésine pas ! Jetez un œil sur son dessin et vous comprendrez !*

Nicolas, 33 Jonzac.



● *Je te retourne ton salut Jérôme, SAAAALUT ! et j'embraye tout de suite sur tes questions. "Dans Alien 3 Super Nintendo, a-t-on un temps limité pour libérer les otages ?" Non, contrairement à la version Megadrive, tu as tout ton temps... à condition de faire gaffe où tu mets les pieds ! "Un copain m'a dit que Super Mario 5 sortait pour Noël. Est-ce vrai ?" Ton copain joue de la flûte (ou du pipeau si tu préfères), car ce n'est point vrai ! "Un autre de mes nombreux copains a eu cette année un agenda Sega. Nintendo fera-t-il de même l'année prochaine ?" Cet agenda est offert par Sega à tous les membres de son club (bonne idée, non ?!). Le message est lancé pour que le club Nintendo fasse de même l'année prochaine... Et comme chez Dechavannes, tu profites de ton passage à Banzzaï pour dire bonjour à tes poteaux, johann, Patrice, Alan, Kévin, Matthieu et Benoît. Voila qui est fait !*

Jérôme, 35 Rennes.

● *Et hop ! Deux chouettes dessins que nous envoie le petit Bénoid. Admirez la précision du trait et le juste choix des couleurs !*

Bénoid, 29 Landerneau.

● *Un p'tit dessin du père Sébastien... The question is : "decalqued or not decalqued ?" Allez, de toutes façons il est très beau !!!*

Sébastien, 59 Watterlos.

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.
Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo.
Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!!
Entamez un voyage fantastique dans un monde féerique.

Avec Tiny Toon Adventures, les programmeurs se sont vraiment surpassés.
Le dessin animé n'est pas loin !
92 %

BANZAÏ

Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®

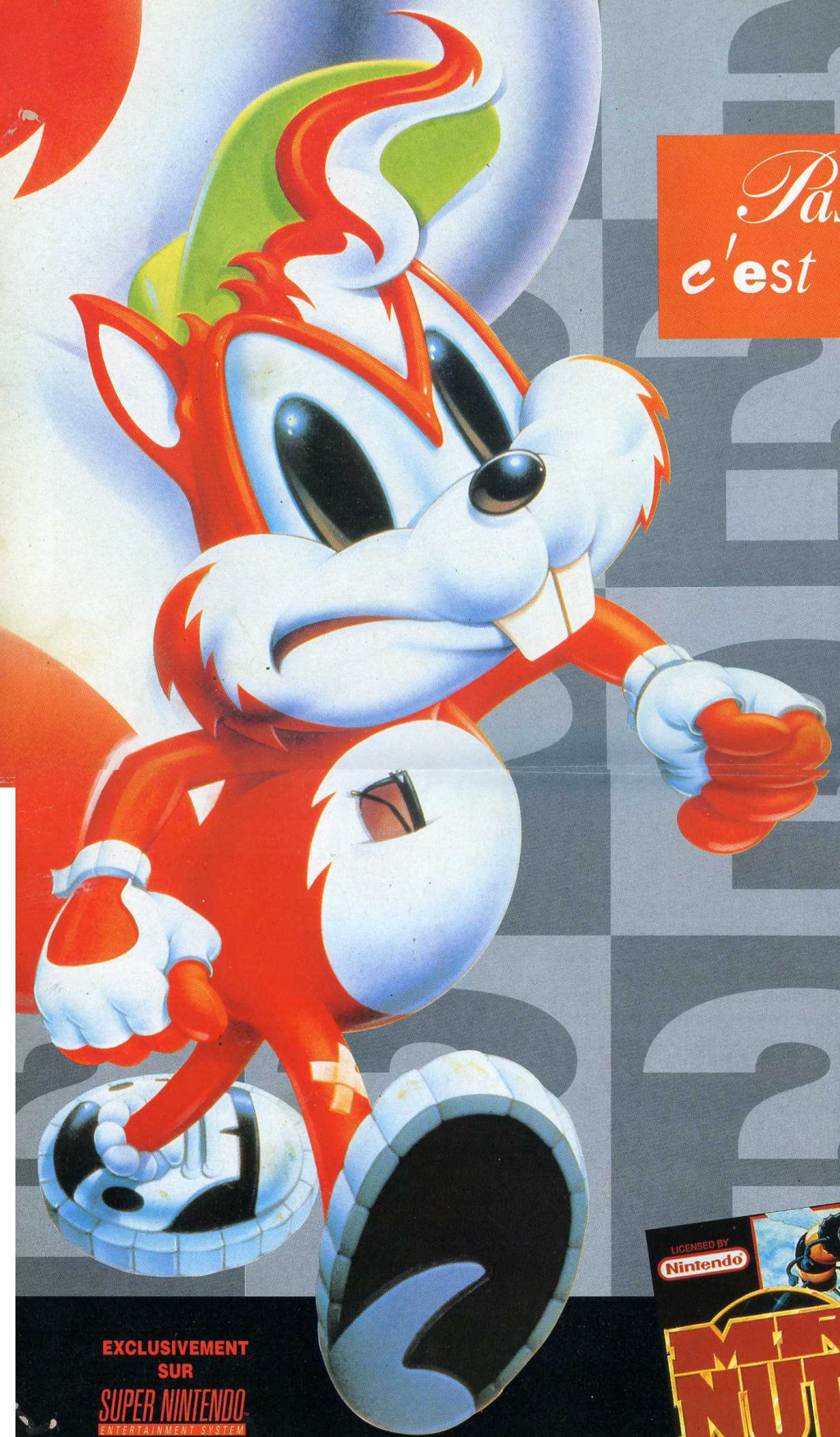
La passion des jeux

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, L.P. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

Si vous cherchez la petite bête... vous allez la trouver.

Pas de Mystère c'est **Mister Nutz !**



EXCLUSIVEMENT SUR
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

T'ES PRIS AU JEU

JOUEZ ET GAGNEZ *
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68

HAUTEFEUILLE - * 2,19 F la minute - Photos KEYSTONE